•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Top Secrets de Age of Empires II: The Conquerors, Icewind Dale y Metal Gear Solid

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº61 • Diciembre • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Gunman Chronicles
- C&C: Red Alert 2
- La Fuga de Monkey Island
- FIFA 2001
- Simon the Sorcerer 3D
- Drácula 2
- La Prisión
- NHL 2001
- Sacrifice

...y además:

- 3D Power Tank
- Call to Power II
- Combat Flight Simulator 2
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- No One Lives Forever
- Links 2001
- Insane
- Zeus

The Longest Journey

Dos mundos separados por el mismo dios

américa ibérica

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

SÓLO LOS MEJORES CONSIGUEN LLEGAR A...

FX PREMIUM

MEJOR AVENTURA GRÁFICA DEL AÑO 2000

TOP 2000

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS VENDIDA DEL AÑO

GALARDÓN COMPUTER HOY

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA

EN 900 AÑOS NADIE HA CONSEGUIDO ROBAR LAS JOYAS DE LA CORONA
AHORA SÓLO DISPONES DE 12 HORAS PARA LOGRARLO

4 | PC · CD-ROM

El estuche de lujo de Traitors Gate incluye 4 CDs y Manual del Usuario

EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

CD-ROM DE ORO
50.000 COPIAS VENDIDAS

RECOMENDADO POR PC ACTUAL

GALARDÓN COMPUTER HOY

EDICIÓN ESPECIAL "LA RECONQUISTA"

LA CAMPAÑA LA RECONQUISTA INCORPORA 8 NUEVAS MISIONES DESDE LA BATALLA DE COVADONGA HASTA LA TOMA DE GRANADA

PC · CD-ROM

El estuche de lujo de tZar incluye el CD, Manual del Usuario y Trípticos de Batalla

Todos los detalles de FX Premium en
www.fxplanet.com

EL PRECIO ES REVOLUCIONARIO

1.700
1.700 pesetas / 10,22 euros

FX INTERACTIVE

Los títulos FX Premium se venden a 1.700 ptas. cada unidad en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, David de la Escalera Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

OJD
ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Un lustro

Muchas veces he oído a mis mayores que uno de los síntomas por los que uno se da cuenta de que va madurando es que cada vez los años se le pasan más deprisa. Y una vez más, me doy cuenta de que, como en tantas otras cosas, también en esto tenían razón. Tengo la sensación ahora mismo, mientras escribo estas líneas, que apenas han pasado unos pocos meses desde que disfrutábamos los fastos de 2000, y cuando CGW celebraba su cuarto aniversario. Y aquí estamos, enfilando la recta hacia el 2001 y con nuestra revista cumpliendo de nuevo años, cinco en está ocasión.

Y si en el mundo taurino es famoso ese dicho de que "no hay quinto malo", en CGW lo corroboramos por completo, pues ha sido éste un periodo intenso, lleno de cosas que merece la pena recordar. Por supuesto, y teniendo en cuenta cuál es nuestro sector, buena parte de ellas tienen nombre de juego, y aunque es justo reconocer que no ha sido este 2000 un año que será recordado por juegos que supusieron un avance revolucionario, no lo es menos decir que durante estos doce meses no nos ha faltado entretenimiento del bueno en nuestros ordenadores.

Mirándonos un poco el ombligo, creo que a todos nos hubiera gustado que este año fuese recordado como el de la triunfal salida al mercado del esperado Blade. Sin embargo, y por muy poco –eso creo, al menos– no será hasta el año que viene cuando el juego de Rebel Act se lance a conquistar los mercados internacionales, coincidiendo –a poco que unos se retrasen y otros se adelanten– con el no menos ansiado Commandos 2.

Como siempre, convulsiones no han faltado en lo que es globalmente el sector de los videojuegos, y mientras que la misteriosa X-Box (¿alguién la ha visto?¿existe de verdad algún prototipo?) no para de acaparar desarrolladores, la PS2 acaba de realizar su lanzamiento europeo con unos resultados que –así es este sector– unos calificarán de éxito rotundo y otros de desastre anunciado.

Los que apreciamos en toda su dimensión los juegos de ordenador hemos pues de darnos por satisfechos, porque mientras otros sistemas se baten a brazo partido por conquistar su cuota de mercado, el mundo del PC disfruta de una cierta estabilidad que, sí, algunos podrían interpretar como estancamiento, pero que a nosotros, dado lo convulso del mercado, nos parece una posición envidiable para afrontar lo que el futuro nos depara (y esto sí que habría que ser Rappel para vaticinarlo).

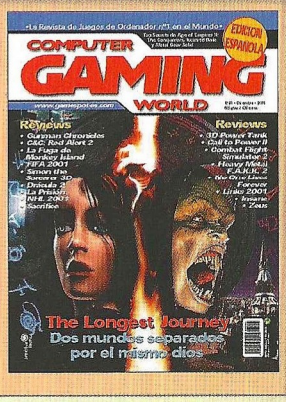
Nosotros por nuestra parte, confiamos en seguir acompañando vuestros ratos de ocio y disfrutando en vuestra compañía de las próximas maravillas que nos depare el mundo de los juegos de ordenador. Gracias por vuestra fidelidad.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 61 • DICIEMBRE • 2000

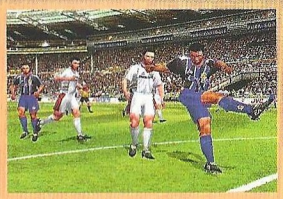


En portada:

A veces, cuando menos lo esperas, aparecen "como surgidos del frío" (y nunca mejor dicho) juegos de los que nadie hablaba hace apenas un mes, que no cuentan con un bombo publicitario que les preceda, pero que apenas los cargas en tu ordenador te dan ese "tufillo" inconfundible a éxito. The Longest Journey es uno de ellos, y por eso este mes ocupa nuestra portada.

La Fuga de Monkey Island

Sacrifice



FIFA 2001

REPORTAJES

The Longest Journey 34

Hay otros mundos pero están en este. El equilibrio entre nuestro mundo (el de la ciencia) y otro menos conocido (el de la magia), que antes convivían juntos, se está rompiendo. ¿Podrás evitarlo?

AVENTURA/ROL

La Fuga de Monkey Island 42

El retorno. ¿Qué pensarías si al regreso de tu luna de miel, te hubieran declarado muerta, como le ocurre a la protagonista de la última entrega de esta saga? ¡Averígualo más adentro!

La Prisión 46

Más fuerte que el odio. Desde el primer momento en que llegas a la cárcel, todo te resultará hostil. No obstante, de ti depende sobrevivir en esas circunstancias.

Mortadelo y Filemón: Terror, Espanto y Pavor 48

¿Alguien dijo miedo?. Para morirse de risa no hay nada como una buena aventura gráfica en tono de humor. ¿Y cuál es la mejor?

Drácula 2: El Último Santuario 50

El verdadero sabor de la sangre. Pocas veces se da en el mundo de los juegos para Pc que las segundas partes sean buenas. Casi nunca que sean mejores que la primera...

Oro y Gloria: La Ruta Hacia El Dorado 52

Sencillez nata. En esta aventura que transcurre alrededor del mundo, tendrás que ayudar a nuestros dos protagonistas a llevar a buen puerto su empresa.

Mortadelo y Filemón: Dos Vaqueros Chapuceros 54

Cómic-os con experiencia. En el Oeste ocurren cosas raras, pero no es infrecuente encontrar a dos vaqueros tan singulares como nuestros personajes de Ibáñez.

Simon the Sorcerer 3D 56

En cuerpo y alma. Sórdido ha abandonado el cuerpo de Simon, y ha optado por poseer un "transporte" más eficaz. Unos magos consiguieron recuperar su alma, aunque con ello la aventura no ha hecho más que empezar.

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock 58

Decepcionante continuación. Nos quejamos cuando los juegos son difíciles, pero un reto sin tropiezos no es más que una propuesta insulsa.

Vikingos 60

El precio de la vida. Uno de los más famosos caudillos vikingos está enfermo desde que su hijo desapareció. ¿Habrá alguna relación?

ESTRATEGIA

Sacrifice 62

La Guerra de los dioses. Ya hemos tenido oportunidad de comprobar hasta qué punto Shiny Entertainment nos gratifica la vida. Esta vez eleva sus garantías hasta la última potencia.

Civilization Call To Power II 66

El más grande. Comenzando desde la prehistoria hasta donde podamos llegar, un total de 6,300 años es el período que podemos abarcar en este juego de estrategia en tiempo real.

Zeus: Señor del Olimpo 68

Pasión griega. Es el último lanzamiento de los creadores de Faraón y Cleopatra. Esta vez estaremos cerca de la Acrópolis en Atenas.

Command & Conquer Red Alert 2 70

Desde Rusia con amor. El punto de partida de este juego será un hecho insólito a la vez que arriesgado: la invasión de estados unidos por parte de Rusia.

Starship Troopers 72

Bichos simplones. Donde algunos habrían querido un juego de acción, encontrarán la estrategia, pero no por eso la diversión merma.

El Regreso de la Máquina Increíble 74

Dale al "coco". A pesar de lo elemental de sus gráficos, circunstancia que puede llevarnos a engaño, se trata de un juego en donde los adultos pueden llegar a fallar.

Warlords Battlecry 76

Adiós a los turnos. La colocación del héroe como eje del juego y la inclusión de un mayor número de elementos de rol ofrecen aire fresco a este juego.

Oligopoly 78

El precio del mundo. Son un sistema de juego parecido al del famoso pasatiempo de mesa, pero en clave de humor, esta refrescante versión del millonario juego ofrece alguna que otra sorpresa.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

No One Lives Forever 80

Cate Archer entra en el panteón de los elegidos. Sorprendente en sus calidades, este magnífico juego se ha colocado en lo más alto del listón. Su guión y el diseño de las misiones no tienen tacha.

Gunman Chronicles 84

El sucesor de Half-Life. Atípico desde su nacimiento, este juego creado con el engine de Half-Life ha sido producido por un equipo situado en distintos puntos del planeta. ¿Cómo? Internet tiene la culpa.

Tony Hawk's Pro Skater 86

Con saltos y a lo loco. Se trata del enésimo juego que usa los monopatines para hacer disfrutar al personal. Esta vez el resultado es muy bueno.

3D Power Tank 88

Destrucción acorazada. Los puntos más importantes del planeta han caído bajo el poder de las mafias de la droga y el terrorismo. Tu misión será neutralizar sus planes a cualquier precio.

Insane 90

Locos de atar. Corriendo que se las pelan, como unos locos de atar, este juego de carreras de coches no te dejará indiferente. Y es que la lucha por la victoria siempre es dura...

Breakout 92

Otro ladrillo en el muro. Es casi como un Arkanoid en 3D y si te gustó aquel juego, éste te entusiasmará. Los cambios son evidente, pero la filosofía sigue siendo la misma.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 94

Julie se vuelve modosita. Sangre, sudor y hierro, Julie cabalga. Ante vosotros se presenta un estupendo juego de acción. ¿Las premisas? El motor de Quake III ofrece calidades increíbles.

Air Fix 96

Los vuelos de Gulliver. Un juego de acción 3D con una particular visión de la realidad: pilotando un avión de jueguete, las misiones se repartirán por toda la casa, entre las habitaciones y sus enseres.

Gift 98

Sol y sombra. El rescate de la bella Lolita Globo va a ser toda una odisea. A la dificultad de encontrar un héroe, se une la avanzada edad de los que hay disponibles. Un problema en toda regla...

Lego Stunt Rally 100

Carreras a toda máquina. Se trata de un juego casi infinito, porque a la posibilidad de disfrutar compitiendo las muchas pistas que se ofrecen para correr, podrás construir las tuyas propias.

Gunlock 102

La rebelión de las máquinas. Lo que ocurre en éste juego es una fatalista visión del desarrollo de la humanidad: con el control en poder de las máquinas, la guerra será sin tregua.

Crime Cities 104

Refrito de ciencia ficción. Su lanzamiento al mercado a bajo precio, mas la oportunidad de jugar un montón de misiones son dos de los elementos más buscados para un juego. ¿Y si además fuera bueno?

M-Alien Paranoia 106

Un alien en apuros. Su nave se ha roto mientras realizaba un viaje y las piezas han caído esparciéndose por todo el suelo de un planeta. Deberá recuperarlas, pero es que este cuerpo celeste es un poco... hostil.

Kiss Pinball 108

Antiguallas musicales. Con la excusa de un pinball tendremos que escuchar la música de éste grupo que ya hizo su agosto hace tiempo. El riesgo es grande... pero no en el juego.

Dirt Track Racing Sprint Cars 110

De otro planeta. No parece que los creadores de este juego de carreras de coches hayan puesto toda la carne en el asador, pero por probar nada se pierde.

DEPORTES

FIFA 2001 112

Fútbol es fútbol. Con algunas mejoras sobre lo ya bueno, entusiasmará a los amantes del deporte rey.

Links 2001 114

Vuelve uno de los grandes. Espectacular como pocos, lleva al jugador desde hasta el espectáculo sin par.

NHL 2001 116

Más y mejor. Este juego de hockey pone a disposición del usuario un buen conjunto de calidades.

SIMULACION

Combat Flight Simulator 2 118

Segundas partes sí fueron buenas. Aunque nunca antes Microsoft se había internado en los simuladores de combate aéreo, ya nos ofrece la segunda parte de Combat Flight. ¿El veredicto? Dentro de la revista.

4x4 Evolution 120

Vamos de camping. A pesar de haber tenido oportunidad de disfrutar juegos de coches campo a través, el verdadero simulador nos llega de la mano de GOD. Los más potentes 4x4 estarán a tu disposición.

secciones

8 Léeme.bat

Entérate de los últimos acontecimientos relacionados con el mundo de los juegos para PC a través de la sección más actual de la revista.

12 Interfaz

A pesar de recibir una gran cantidad de cartas y correos electrónicos todos los meses, intentaremos agrupar los contenidos y contestar las dudas más comunes. En cualquier caso no desesperes y manda tus escritos a nuestra redacción. Intentaremos solucionar tus problemas.

14 Hardware

Un nuevo SideWinder de la casa Microsoft ha sido lanzado al mercado y lo analizamos para ti. En cuanto al ratón de radiofrecuencia y carátulas intercambiables de Logitech, ésta es su sección.

17 Zona Alfa

A pesar de que este mes sólo incluya un juego, lo cierto es que las previsiones auguran crecimiento en los meses venideros. Muchos títulos están a punto de salir al mercado para deleite de cuantos jugamos.

21 Zona Beta

La gran avalancha que se esperaba para estas vacaciones está desbordando nuestras previsiones incluso en esta sección que analiza los títulos que os mostraremos dentro de poco. Y es que una decena de nacimientos para enero, a cualquiera le sube la moral.

156 Top Secret

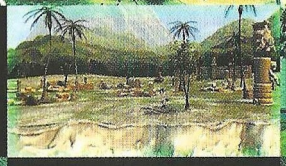
Para el número 61 os regalamos la existencia con tres juegos. Las soluciones que aportamos en esta sección han sido comprobadas por nuestro equipo de redacción hasta exprimir sus posibilidades. Podrá haberlas iguales, pero no mejor.

162 Top CGW

Se avecinan grandes cambios en la lista que mide el pulso en juegos de la nación. Estas Navidades quedaremos inundados por gran cantidad de títulos cuya calidad es la mejor. ¿Cuál es tu preferido?

LA AVENTURA GRÁFICA QUE M

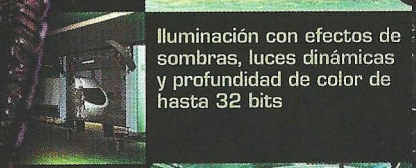
Un argumento que te absorbe de principio a fin lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica



Dos mundos completamente distintos con 150 lugares únicos y más de 400 escenarios

70 personajes 3D con más de 1.000 polígonos cada uno y sistema de animación con esqueleto y deformación de malla

Sencillo e intuitivo sistema de manejo que facilita las más de 70 horas de juego

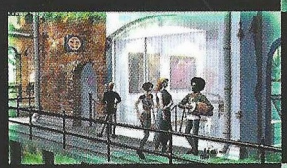


Iluminación con efectos de sombras, luces dinámicas y profundidad de color de hasta 32 bits

Banda sonora original (BSO) con 30 temas para reforzar la tensión dramática

9.000 frases de diálogo con tecnología de sincronía labial en tiempo real totalmente traducido al español y doblado por actores de cine

El proceso de localización más ambicioso de la historia del software de entretenimiento en España



Un presupuesto de desarrollo de 3 millones de dólares (600 millones de pesetas) para culminar una obra maestra

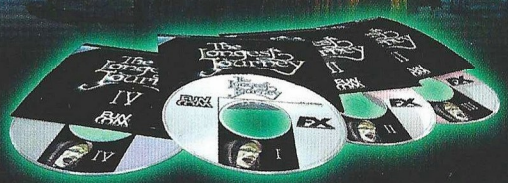
Siglo XXIII. Imagina un universo de mundos paralelos.
Uno donde vive la magia, el arte y la belleza. Otro donde prevalece el orden, la ciencia y la tecnología.

El equilibrio entre estos dos mundos está a punto de romperse. Aquí comienza nuestra historia...

ARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA

The Longest Journey - Una Obra Maestra de FunCom
Descubre hasta el último detalle en www.fxplanet.com

FUNCOM®
www.funcom.com

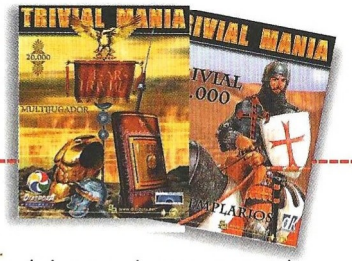


2.995
2.995 pesetas / 18 euros

4 | PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

The Longest Journey se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.



Popurrí de juegos de Diáspora

Diáspora vuelve a la carga con más juegos, cinco para ser más concretos. Como suele ser habitual, los juegos están destinados a personas de todas las edades, puesto que cuatro de ellos son 100% educativos. Se pueden encontrar al precio de 2.995 pesetas cada uno, y se trata de dos títulos de la serie Trivial Manía, Templarios y Trivial Caesar, dos pertenecientes a la serie Puzzle Manía, Ciudades y Arte. Por último, encontramos ChartBuster, un juego en el que controlaremos la gestiones y el funcionamiento interno de una empresa discográfica. Una vez más se demuestra que en la variedad está el gusto.

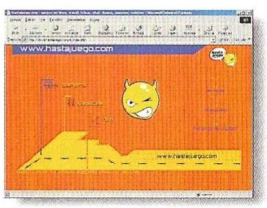
DDM con la diversión económica

Digital Dreams Multimedia, otra de las numerosas compañías que nos ofrecen calidad a buen precio, presenta dos nuevos juegos y un "pack", éste último compuesto por dos títulos muy atractivos.

Empezando por el "pack", que se presenta a un precio de 2.995 pesetas, el jugador tendrá la oportunidad de disfrutar con Thunder Brigade y Vangers. El primero es un juego de acción en el que el jugador controlara innumerables aparatos bélicos a lo largo de 30 extensas misiones, todo ello bajo un entorno tridimensional atractivo. En Vangers, nuestra misión será la de aniquilar todo aquello que se nos interponga. El juego usa una perspectiva cenital para mostrar una panorámica completa del terreno por el que nos movemos.

Si eres un fan de los "matamarcianos", es posible que te interese Big Bang, un simulador espacial en el que la acción es lo primero. El apartado gráficos es soberbio, y podrás volar a toda velocidad entre inmensos campos de meteoritos. En el CD-ROM encontrarás una demo jugable de este título. Finalmente nos encontramos Jazz Jackrabbit 2, The Christmas Chronicles, en el que un simpático conejo pasará, junto a sus amigo, por las situaciones más dispares que puedas imaginar.

Juegos y más en Hasta juego.com



Si te gusta jugar on-line, necesitas parches e incluso demos, a partir de ahora hay un nuevo sitio en Internet que seguro que te agradará. Hasta juego.com es una página dedicada al mundo de los video-juegos, en la que se puede encontrar prácticamente de todo. Aún no están disponibles todas las secciones, pero merece la pena ir echando un vistazo a todo lo que tienen en funcionamiento. Se trata de una comunidad virtual del juego, y como decimos, aquellos que gusten de jugar mediante Internet aquí tendrán la posibilidad. La dirección de la página es: ***www.hastajuego.com***

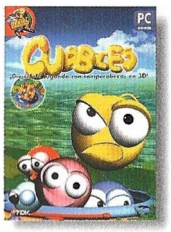
La tienda virtual

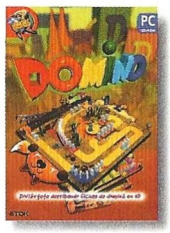
Flexiline, compañía del grupo Logic Control, ha reforzado sus dos tiendas virtuales. Se trata de Flexigames y Flexiline Hardware, dos lugares idóneos

para realizar compras sin moverse del sillón de casa. En la primera de ellas, y como su propio nombre indica, es posible adquirir juegos y productos relacionados con ellos de un modo directo.

Por otro lado, Flexiline Hardware ofrece a los usuarios la posibilidad de adquirir, también vía Internet, equipos, componentes y accesorios informáticos de todo tipo, seleccionando aquello que más nos interese. A partir de ahora, comprar, resultará mucho más sencillo.

TDK con los niños





TDK Mediactive presenta dos juegos destinados a los más pequeños de la casa, aunque pueden ser jugados por cualquier persona, debido a su temática .

El primero de ellos es Domino, un divertido juego de puzzles en 3D para iniciar a los niños en este maravilloso mundo. El juego consiste en colocar fichas de dominó a lo largo y ancho de los escenarios tratando por todos los medios de que unas golpeen a otras, así hasta llegar al final del nivel. El juego aumentará la creatividad de los niños, debido principalmente a que han de hacer coincidir colores y formas.

Cubbies es un juego de rompecabezas tridimensionales, en el que se pueden crear formas propias para posteriormente formar uno de estos divertidos puzzles. El colorido y las formas son lo más importante del juego, ya que habrá que hacerlos coincidir si se quiere terminar el puzzle en cuestión.

El futuro según NewSoft

NewSoft está a punto de lanzar al mercado Future Runners, un juego de carreras con un impecable acabado gráfico. En lugar de conducir coches, el jugador tomará el control de unas naves flotantes capaces de alcanzar velocidades vertiginosas.

El juego recuerda a WipeOut, uno de los más aclamados del catalogo de PlayStation, y como decimos, su gran baza se encuentra en el formidable aspecto gráfico con el que se le ha dotado y en la jugabilidad que proporciona. El juego estará disponible a partir de diciembre.

Vuelve "el juego"

Se trata del incombustible PC Fútbol de Dinamic que, un año más, tratará de hacerse con la corona al mejor manager de fútbol. La edición 2001 contará con muchas más novedades de las que cabría esperar, tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad, muy mejorada con respecto a la edición de 2000.

Entre las principales novedades cabe destacar la inclusión de las caras reales de todos los futbolistas, algo que cualquier buen aficionado a este deporte sabrá apreciar como es debido.

Ahora, en lugar de jugar contra un amigo, podremos, si ese es nuestro deseo, disputar partidos de hasta cuatro jugadores, logrando de este modo un sistema mucho más divertido y, a buen seguro, recurrido por la mayoría de los jugadores.

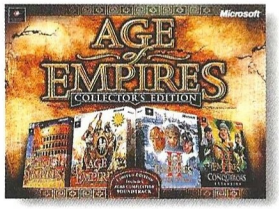
PC Fútbol 2001 estará disponible a partir del mes de diciembre al precio de 3.995 pesetas.

Juegos "a la carta"

Si eres un aficionado a los juegos de cartas estás de enhorabuena. Havas Interactive acaba de lanzar la colección Hoyle Card Games, que a su vez se encuentra dentro de la línea de entretenimiento familiar Casual Games. Los juegos son Mahjong, Solitario y Bridge, tres de los más recurridos a la hora de pasar un rato de diversión.

Los juegos incorporan a su vez varios subjuegos, algo que alarga su vida de un modo considerable. El precio de estos juegos es de 2.995 pesetas cada uno.

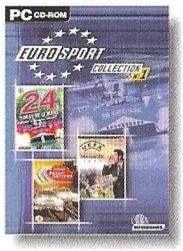
Imperios reunidos



Microsoft ha presentado recientemente una colección que sin duda agradará a todos los amantes de la estrategia en tiempo real. Se trata del fabuloso "pack" que recoge las dos entregas aparecidas de Age of Empires y sus expansiones.

Pero eso no es todo, ya que también se ha incluido la banda sonora original de todas las entregas. El "pack" ha sido ubicado en una caja de grandes dimensiones muy atractiva. Se trata de una edición limitada, de modo que cuando se agoten no se producirán más. La colección ya está disponible al precio de 9.990 pesetas.

Un "pack" genial



Ya es posible encontrar en los comercios un nuevo "pack" de Infogrames. Se trata de Eurosport Collection, y en él se incluyen tres de los títulos más recientes de la compañía gala.

Podrás tener por el módico precio de 5.990 pesetas UEFA Manager 2000, Las 24 Hora de Le Mans y Rally Masters, o lo que es lo mismo, dos juegos de coches y un manager de fútbol.

Una recopilación muy recomendable.

El regreso de los Bitmap Brothers

Z, uno de los juegos estrategia que más dio que hablar hace unos años, tiene casi a punto una continuación, llamada para la ocasión Z: Steel Soldiers.

El apartado gráfico es el aspecto que más ha evolucionado, pudiendo contemplar uno de los engines gráficos más potentes vistos en un juego de estrategia. Los Bitmap Brothers están cuidando de un modo especial los efectos especiales de las batallas, principalmente las explosiones, que introducirán al jugador en un ambiente caótico como pocos.

Se prevé que el juego esté listo para febrero de 2001, aunque ya os iremos informando.

Más juegos de Might & Magic

3DO anuncia Heroes Chronicles, una serie de cuatro juegos de estrategia y fantasía ambientados en el universo de Might and Magic. Las cuatro Crónicas son: Warlords of the Wasteland; Conquest of the Underworld; Clash of the Dragons y Masters of the Elements. Cada Crónica es distinta con su propio tema, paisajes, ciudades, criaturas y objetos.La gran calidad del juego y el sencillo interfaz característicos de la serie Might and Magic están presentes y además se han añadido elementos nuevos para crear una experiencia de juego divertida, atractiva y fácil de manejar.Los cuatro juegos están disponibles en castellano.

Dinamic y Topware unidos en el juego

Dinamic ha anunciado el reciente acuerdo firmado con Topware, creadores del popular Earth 2150. Gracias a este acuerdo, la compañía española distribuirá de ahora en adelante los juegos de la compañía alemana.

Uno de los primeros juegos que Dinamic publicará en nuestro país es The Moon Project, un juego de estrategia 3D en tiempo real que situará al jugador en el año 2.150 y en el que podrá seleccionar entre dos razas diferentes. Lo más llamativo del programa es el editor de mapas, algo que nunca se había incluido en un juego de este tipo. Gracias a este completo editor, el jugador podrá moldear a su gusto todos los niveles, haciendo que el juego gane muchísimos puntos. Incluye EarthC, lenguaje de scripts, que permite diseñar campañas completas y definir la IA y las características de las unidades. Habrá que esperar hasta enero para disfrutarlo.

Rampa de lanzamiento

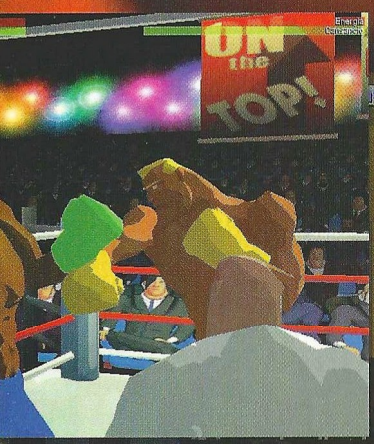
Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Ann McCaffrey's Freedom: First Resistance Red Storm	01/01
Clive Barker's Undying EA	02/01
Deus Ex 2 Eidos	12/01
Diablo II Expansion Blizzard	05/01
Ground Control: Dark Conspiracy Sierra	02/01
Icewind Dale: Heart of Winter Interplay	01/01
Majestic EA	07/01
Myst III Mattel	04/01
Serious Sam G.O.D.	05/01
Star Trek Bridge Command Activision	09/01

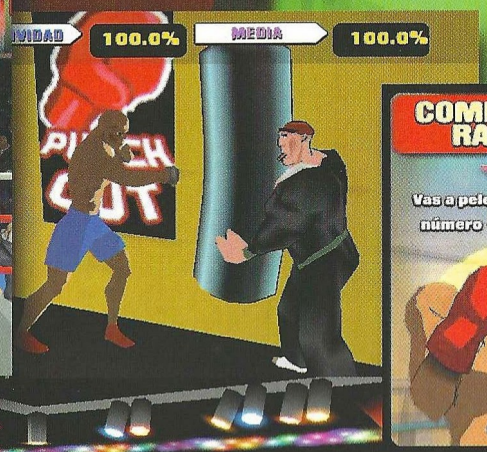
Teletipo

Westwood ha lanzado recientemente el sitio web de Emperor: Battle for Dune. En la página se pueden encontrar todo tipo de imágenes y vídeos del que será uno de los próximos juegos de estrategia en tiempo real de la compañía. La dirección de la página en cuestión es la siguiente: http://westwood.ea.com/games/emperor/index.html

LucasArts ha anunciado recientemente que no habrá versión del esperado Obi Wan para PC. Según dicen, un PC no es lo suficientemente potente para mostrar las maravillas que contendrá el juego, algo que no pasa, por ejemplo, con una PS2 o una Dreamcast.

Segundos fuera...





PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000 ME

Originalidad

Un innovador sistema de representación 3D, Real3D Cartoon™, y un desenfadado estilo gráfico confieren al entorno de juego y a los boxeadores una apariencia única.

Espectacularidad

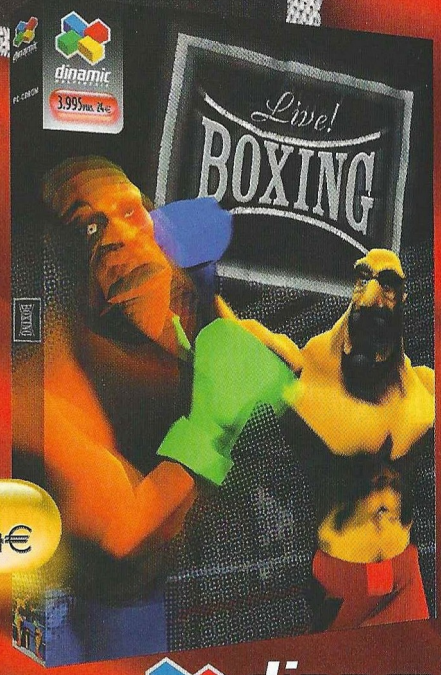
El increíble nivel de detalle de los boxeadores y un sistema de iluminación especial dotan a los púgiles un aspecto realmente amenazador.

Realismo

El amplio abanico de golpes a realizar, las detalladas y precisas animaciones y la introducción de características físicas diferenciada, trasmiten toda la emoción y el entretenimiento de un buen combate de boxeo.

Live! BOXING

- Más de 30 boxeadores distintos
- Directos, ganchos, uppercuts, crochéts...
- Características propias del combate: fatiga, técnica, velocidad...
- Degeneración progresiva del rostro de los púgiles. Animación facial, sudor y sangre
- Distintos tipos de entrenamiento
- Apuestas a favor de nuestro boxeador
- Secuencias cinemáticas, gran variedad de músicas, presentación de los contendientes, arbitro inteligente
- Multijugador en en red local



3.995 PTAS. 24€

MÁS INFORMACIÓN
www.dinamic.com

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Interfaz correo

Estimados amigos de CGW: os escribo esta carta porque me encuentro en apuros con el juego Full Throttle: no sé cómo conseguir las gafas de Cavefish.

Álvaro Bernal
Béjar (Salamanca)

Para el primer caso, lo que debes hacer es salir a la carretera nueve e ir hasta tu casa. Viendo la limousine hay que seguir recto hasta el semiremolque y usar el montador en ella cuando se estrelle. Roba el ventilador y ponlo en la moto. Vuelve a la salida cuatro, pasa los motoristas y cuando aparezca Cavefish acércate con cuidado para atizarle con la madera en cuanto levante la cabeza. Ahora puedes tomar las gafas y apretar el botón izquierdo del ratón para activarlas. En cuanto veas que señalan la cueva de los Cavefish, actívalas.

Amigos de Computer Gaming World: tengo un problema en Hopkins FBI. Me han dicho que los asesinos están en el bosque. ¿Qué tengo que hacer? Mandé analizar un trozo de cordón en el laboratorio...
¿Dónde está Hori en Egipto 1156 A.C.?¿Funciona bien Shadowman en un Pentium II a 300 MHz con una tarjeta gráfica 740 Intel AGP de 8 Mb y 32 de RAM?

Pepe Rolania
Cuenca

Tienes que coger del cajón de tu despacho una llave que te permitirá abrir un aparador y recoger una granada. Con la pistola y la granada ve al bosque, mata a todos los que puedas y, yendo por la bifurcación del camino vuela la cabaña con la granada. En cuanto a Egipto, aunque verás un estrecho corredor lleno de puertas a las que, por supuesto, puedes llamar en el pueblo, la casa de Hori se encuentra al final de la calle a la derecha, y frente a su puerta estará esperándote una tabernera. Por último, respecto de Shadowman, creemos que no ten- drías problema para jugarlo en ese equipo porque supera los requerimientos mínimos especificados para ese juego. Todo dependerá del resto de aplicaciones que tengas instaladas en tu ordenador.

Esta es la primera vez que os escribo para pedir que me respondáis a algunas dudas. Son las siguientes: ¿Qué es un mod?, ¿cómo se usa? ¿Y cómo utilizar los de los Sims: se deben poner dentro del archivo o de alguna carpeta?

Francesc Casals
Correo electrónico

Un mod es, para entenderlo bien, una modificación para un juego hecha con las herramientas que ofrece algún título de los que se encuentran en el mercado. Por ejemplo, con la de Half-Life se ha creado Counter Strike, que Sierra ha decidido comercializar como un título independiente. Los Sims no tienen, en rigor, mod alguno, ya que lo que existe en la actualidad son utensilios o pequeñas herramientas que puedes bajarte de la red: una cama, algún elemento para el juego, pero no un programa distinto de él. En cuanto a la forma de instalarlos, pocos son los que, recién bajados de Internet te ofrecen la posibilidad de una instalación automática con algún ejecutable. Lo normal es que –al no haber ningún acuerdo estándar–, el mod venga acompañado de algún archivo de texto que te explique cómo instalarlo.

Hola. Tengo unas dudas acerca de la compra de un ordenador. Lo quiero usar para trabajar con él, pero también me gustaría disfrutar algunos juegos que tienen requerimientos altos. El problema es que no sé cómo hacerlo: no tengo un límite infinito para gastar dinero, pero tampoco me apetece quedarme corto a la hora de poner juegos a funcionar.

Yolanda de la Poza
Correo Electrónico

Es lógico que intentes compaginar los juegos con el uso profesional del PC, pero no hace falta que te compres lo último de lo último para estar al día. Intenta apurar lo que puedas tu presupuesto sobre todo en una buena tarjeta gráfica como una TNT 2 con 16 Mb de RAM al menos, porpsupuesto el monitor debería ser bueno y cuidarte la vista. Te aconsejamos que, dada la escasa diferencia de precio adquieras en lugar de

una unidad de CD–ROM una de DVD–ROM. Esto último es porque es posible que, tanto aplicaciones profesionales como juegos, acaben a medio plazo siendo distribuidas a medio plazo.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA

AMETRALLADORA

CAÑON DE PLASMA

CAÑON DE NAPALM

LANZAGRANADAS

LANZACOHETES

LANZACOHETES AUTOGUIADOS

CAÑON MAGNETICO

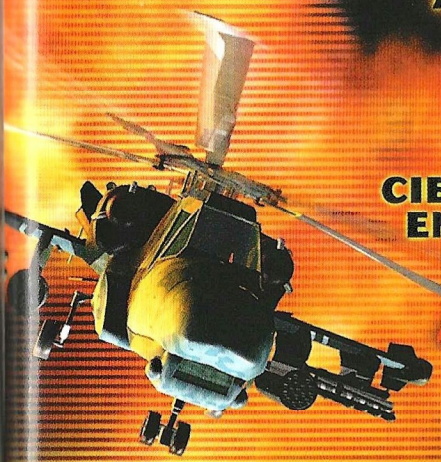
RAYO LASER

ARMA TOXICA

ARMA MOLECULAR

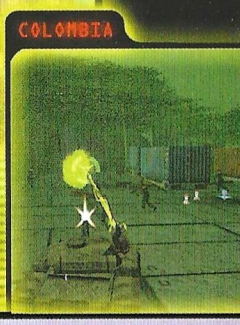
ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"



CIENTOS DE ENEMIGOS

INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES



25 MISIONES

INCLUIDAS 6 POR RED E INTERNET

19 MAPAS

CON AYUDAS Y PISTAS PARA CADA MISION

YA A LA VENTA

2.995

2.995 pesetas / 18 euros

PC-CD-ROM

ElectroTECH SOFTWARE

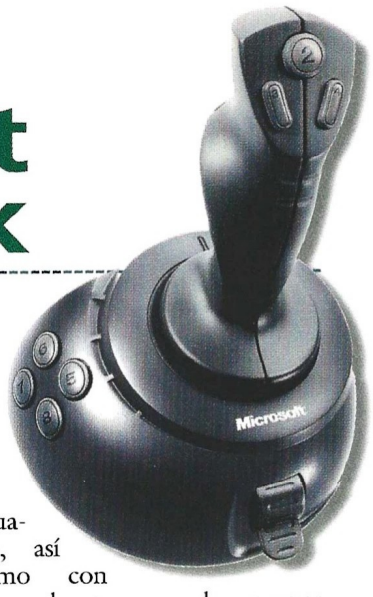
FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

Power Tank se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Hard-ware

Microsoft SideWinder Joystick



Últimamente, parece que el usuario sólo quiere periféricos con cientos de posibilidades y que, cómo no, cuenten con la tecnología más vanguardista. Nuestra opinión es otra.

Conectar y jugar

Estamos de acuerdo en que todo tiene que evolucionar, pero la evolución no siempre significa calidad. ¿Cuántos cientos de periféricos aparecen cada mes y que, sinceramente, no son ni de lejos lo que deberían, sobre todo si tomamos el precio como referencia?

Sin embargo, algunas compañías, además de ofrecer lo más nuevo para los que quieren estar siempre a la última, ofrecen al usuario de vez en cuando unos periféricos más sencillos, asequibles y que funcionan perfectamente bien.

Es el caso del Microsoft SideWinder Joystick, con el que podremos pasar horas y horas jugando a nuestro título favorito, sin tener por ello que pasar por un proceso de instalación innecesario y molesto.

Éste joystick es de los denominados "Plug&Play", ya que sólo hay que conectarlos al equipo y ya podremos jugar con él. La conexión se realiza mediante USB y lo único que habrá que hacer será calibrarlo para que funcione lo mejor posible con todos nuestros juegos.

Cuenta con 8 botones de acción configurables a petición del usuario, así como con una palanca capaz de recorrer 60º en un corto espacio de tiempo. La palanca es idónea, sobre todo, para los simuladores de vuelo, pudiéndola utilizar para elevar la velocidad del avión o la altura de un modo más sencillo.

Por si todo esto fuera poco, el Microsoft SideWinder Joystick cuenta con un año de garantía, tiempo más que suficiente para ponerlo a prueba

9,1

Microsoft SideWinder Joystick

Precio: 4.990 pesetas
Fabricante: Microsoft
Pros: Sencillo de instalar y muy cómodo para jugar a casi todos los tipos de juegos. Buena relación calidad/precio.
Contras: Si buscas algo tecnológicamente superior (y más caro) este no es tu producto.

Cordless Wheel Mouse Special Edition

La línea de ratones Cordless de Logitech, que cuenta con la tecnología de radiofrecuencia para un trabajo más cómodo, nos ofrece ahora un ratón muy "decorativo".

Muy buen color

Y es que, además de todas las virtudes con las que ya cuentan los ratones Cordless de Logitech, ahora nuestra mesa de trabajo o de ocio tendrá un aspecto distinto, mucho más jovial y agradable, debido a que se incluyen en el mismo paquete tres carcasas de distintos colores. El nuevo Cordless Wheel Mouse Special Edition es, como su propio nombre indica, la "edición especial" de uno de los ratones que mejor acogida tienen en el mercado, y los más de 6 millones de productos Cordless vendidos hasta la fecha lo avalan.

Como ya sabréis, la tecnología de radiofrecuencia de Logitech consiste en unas pequeñas e imperceptibles ondas que se transmiten desde el ratón a un receptor situado a poca distancia. Gracias a ello el ratón carece de cable, algo que en determinadas situaciones es muy incómodo, sobre todo debido a los enredos que se producen en ocasiones.

Además, éste ratón cuenta con una rueda central además de los dos botones tradicionales, lo que permite un desplazamiento rápido y sencillo a través de, por ejemplo, las páginas web que visitemos. Los botones son perfectamente configurables y, teniendo en cuenta la forma del ratón, es válido tanto para personas diestras como zurdas.

La principal novedad del Cordless Wheel Mouse Special Edition se halla, como decimos, en la posibilidad de intercambiar las carcasas como si de un teléfono móvil se tratase, dando a nuestro ratón el aspecto que deseemos. El color de las carcasas que se incluyen con el ratón es metalizado, pudiendo encontrarlas en rojo, azul y plata. Un cambio agradable para el usuario.

8,7

Cordless Wheel Mouse Special Edition

Precio: 8.490 ptas.
Fabricante: Logitech
Pros: La tecnología Cordless de Logitech funciona de maravilla. El ratón tendrá un aspecto distinto siempre que lo deseemos.
Contras: Las carcasas son un "lujo" que puede ser evitado sin problemas.

Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.

Oniric.com
donde sucederá todo

eresMas

DESPRENDE

areA66

versus

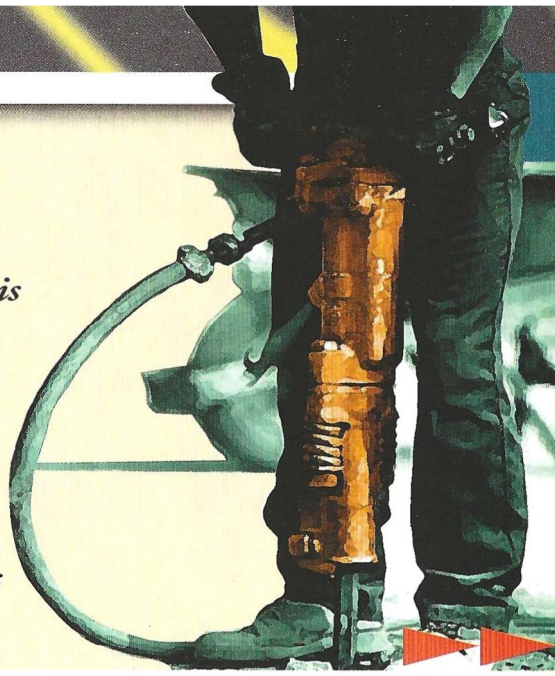
www.area66.com

Noticias - Servidores de Juegos - Estadísticas - Análisis - Entrevistas - Reportajes - FTP / Arsenal66 - Chats - Foros - Hosting - Multiplayer y más...

ADRENALINA

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Return to Castle Wolfenstein

Gray Matter se la juega

Obviamente, Gray Matter no está intentando inventar un nuevo género con esta revisión/continuación de Wolfenstein. Pero si está trabajando muy duro para conseguir un juego a su altura. Y no lo hacen solos. Id Software está colaborando estrechamente en el desarrollo del juego. ¿Cómo? Todos los aspectos del juego –personajes, diseño de niveles, historia, armas...– son consultados con id antes de su implementación. En última instancia, la compañía de Carmack tiene capacidad de veto sobre el trabajo de Gray Matter.

El juego vuelve a presentar a B.J. Blazkowicz enfrentado a los ejércitos nazis, con el añadido de que estos han estado trabajando en experimentos genéticos –y desarrollando la afición de Hitler al ocultismo– que dan lugar a una gran variedad de aberraciones. No hay mucho más sobre la trama, excepto que comienza con una escena que recuerda inevitablemente al desembarco de Salvar al Soldado Ryan y que el desarrollo de la historia estará plagado de giros y sorpresas. Gray Matter quiere acción, desde el principio hasta el final, pero construida sobre un esqueleto tan sólido como verosímil para el jugador. Por está razón han quedado fuera tópicos como las cajas diseminadas por los escenarios, las llaves, lugares para salvar la partida, cadáveres que se desvanecen u objetos que no se pueden destruir. Los enemigos no aparecen por arte de magia, sino que llegarán al lugar en su vehículo o de otra manera igualmente lógica, y serán capaces de responder con acciones como recoger una granada y arrojarla de vuelta al jugador, actuar en grupo, protegerse o emprender la huida si el protagonista se deja ver con una de esas armas que marcan la diferencia. Hay otros aspectos del diseño que aún no están claros. Se desconoce si Hitler asomará su cara por el juego o si será posible impartir ordenes a otros soldados que pelearan junto al protagonista.

En cualquier caso, todas esas ideas de diseño se verán arropadas por los excelentes entornos que genera el motor de Quake III y una tétrica ambientación en la que el sonido jugará un papel importante.

Gray Matter ya ha dado muestras de su talento con Kingpin y Redneck Rampage –ambos, cuando se denominaban Xatrix–. Y Activision e id parecen conscientes de la relevancia del proyecto y las expectativas creadas. Por de pronto, han dejado correr la jugosa campaña navideña –fecha original de lanzamiento– hasta un "cuando esté terminado" que debería tener lugar en los primeros meses de 2001. Entonces se verá hasta donde puede llegar Gray Matter con el fantástico material que tienen entre manos.

Es fácil sentirse excitado ante un título como éste. El original Wolfenstein 3D lo fue todo en su época e inauguró uno de los géneros más significativos entre los juegos de PC, pero han pasado muchas cosas desde entonces y no parece sencillo que RTCW consiga el mismo impacto.

Return to Castle Wolfenstein
Editor: Gray Matter
Fecha prevista de lanzamiento: Primer trimestre 2001

La ESTRATEGIA y el ROL se Unen en una Guerra de Héroes

KINGDOM UNDER FIRE

- 7 héroes primarios y 7 secundarios.
- Los héroes van ganando experiencia y nuevas habilidades durante el juego.
- 70 Personajes con caracteristicas diferentes.
- 12 niveles, 6 en calabozos y 30 misiones de un jugador.
- Hasta 60 magias con efectos de luces dinamicas y Alpha-Blending.
- Más de 120.000 “frames” empleados en las animaciones.

Disponible en Diciembre

FRIEND WARE

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

WAR GATE

blue GAME ENGINE

Desarrollado por PHANTAGRAM Ltd, Publicado por PHANTAGRAM (Europe) Ltd.

Distribuido por Frienware: www.friendware.es

NO TE PUEDEN VER,

NO TE PUEDEN OIR,

SÓLO TE PUEDEN TEMER.

HITMAN

Codename 47

PROTAGONISTA HITMAN: CODENAME 47, UN INCREÍBLE JUEGO CINEMÁTICO CON UN ARGUMENTO INNOVADOR. DESARROLLADO CON UN IMPONENTE MOTOR GRÁFICO 3D, ACCIÓN EN CIUDADES ESPECTACULARES CON UNA ARQUITECTURA SUPERIOR Y UNA REALISTA AMBIENTACIÓN ESCÉNICA. VIVE UNA GRAN VARIEDAD DE MISIONES CADA UNA CON DIFERENTES CONSECUENCIAS. ENTRA EN EL MERCADO NEGRO PARA HACERTE CON ARMAS PROHIBIDAS, SEÑUELOS, TRAMPAS Y SECUACES. BANDA SONORA QUE, A LO LARGO DEL JUEGO, SUBIRÁ TU NIVEL DE ADRENALINA. UNA INTELIGENCIA ARTIFICAL QUE INSTAURA UN NUEVO GÉNERO: "THINKER SHOOTER".

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

IO-Interactive

www.hitman.dk

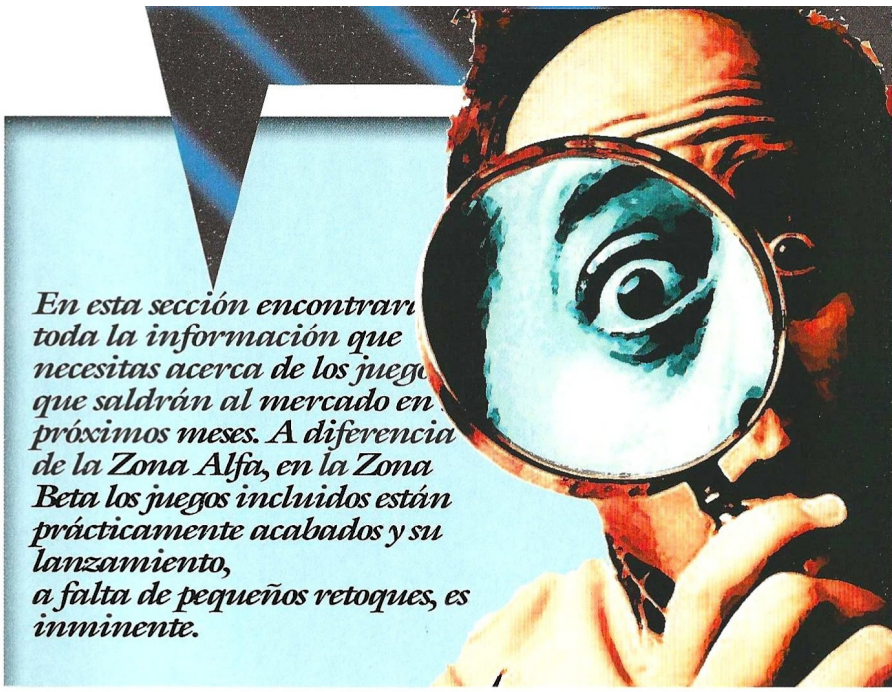
PC CD-ROM

Hitman: Codename 47. Desarrollado por IO-Interactive. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 2.000. Todos los Derechos Reservados.

EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

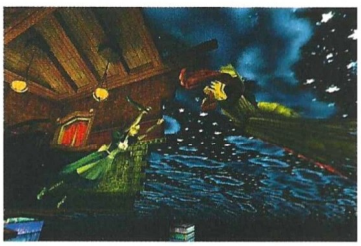
American McGee´s Alice

Alicia en el País de las Pesadillas

Alicia no va a tenerlo fácil. El País de las Maravillas, que ya era un mundo bastante excéntrico de por sí, se ha sumido en la oscuridad más absoluta, que amenaza por acabar destruyéndolo, llevándose a la joven con él.

Sin embargo, la propia Alicia tampoco es ya una niña inocente. El aire gótico que se ha adueñado de ese fantástico mundo, también ha dejado su impronta en ella. Su dulce mirada y su aspecto infantil, han sido reemplazados por un gesto adusto y un vestuario más propio de la Familia Addams o Bitelchús, sólo que aquí no hay lugar para las risas.

Los desarrolladores están trabajando con una versión del motor de Quake III Arena convenientemente modificada para sustituir la perspectiva en primera persona por una en tercera, que permita ver a la protagonista evolucionar por la pantalla, a la vez que representar el nuevo País de las Maravillas en todo su espantoso y tétrico esplendor. De ese modo, se pueden aprovechar muchos de los efectos más conseguidos de Quake III –como la niebla volumétrica, o las superficies metálicas reflectantes– y se crean otros nuevos, propios de los nuevos escenarios, para conseguir crear una atmósfera increíble, con un aspecto visual impactante. El detalle que se puede apreciar en la mayoría de escenarios es sorprendentes no sólo por su riqueza, sino por su originalidad.



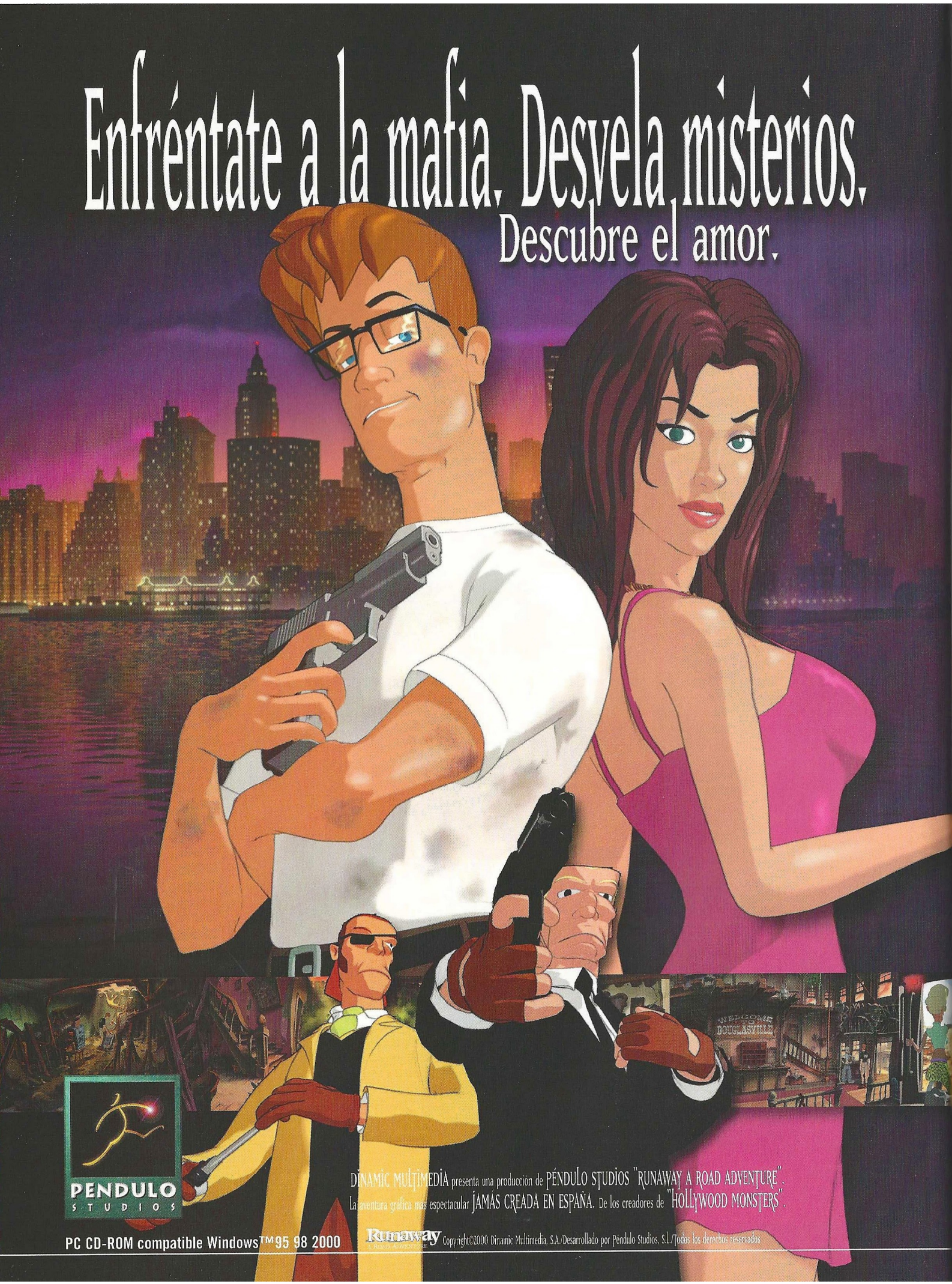
Hay que tener en cuenta que Alice, es un juego de acción-aventura, que también tiene su parte de exploración, en la que la protagonista tendrá que superar ciertos obstáculos, encontrar la inevitable llave o activar la típica palanca –sin que los puzzles lleguen, en ningún momento a ser tan rebuscados como los de un Tomb Raider cualquiera, por poner un ejemplo– para lo cual podrá realizar los movimientos normales de este tipo de títulos –correr, trepar, saltar, gatear, nadar o colgarse de paredes o cornisas–. Pero, a diferencia de otros títulos, tener que recorrer los escenarios no es una tediosa labor más que hay que cumplir para poder seguir avanzando, sino la excusa perfecta para no perdernos el más mínimo detalle.

Los personajes que Alicia se encontrará por el camino, algunos ya sobradamente conocidos –como los guardias-carta de la Reina de Corazones– y otros no tanto –monstruos de lava, hormigas militarizadas–, también han pasado por el proceso de reinvención del mito llevado a cabo con los escenarios y contribuyen a esa atmósfera antes comentada.

El Conejo Blanco vuelve a llevar a Alicia al País de las Maravillas, pero esta vez tiene una misión clara, salvarlo de la Reina de Corazones, con la ayuda del Gato de Cheshire, que le proporcionará pistas y consejos en su inimitable estilo.

American McGee´s Alice

Editor: Rogue Entertainment
Distribuidor: Electronic Arts

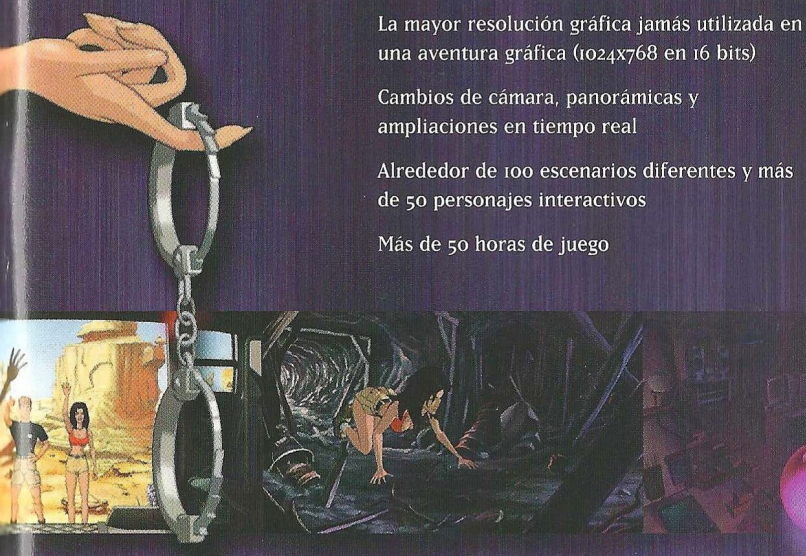

Enfréntate a la mafia. Desvela misterios.
Descubre el amor.
WELCOME
DOUGLASVILLE
PENDULO
STUDIOS
DINAMIC MULTIMEDIA presenta una producción de PÉNDULO STUDIOS "RUNAWAY A ROAD ADVENTURE".
La aventura gráfica más espectacular JAMÁS CREADA EN ESPAÑA. De los creadores de "HOLLYWOOD MONSTERS".
PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000
Runaway
A ROAD ADVENTURE
Copyright©2000 Dinamic Multimedia, S.A./Desarrollado por Péndulo Studios, S.L./Todos los derechos reservados

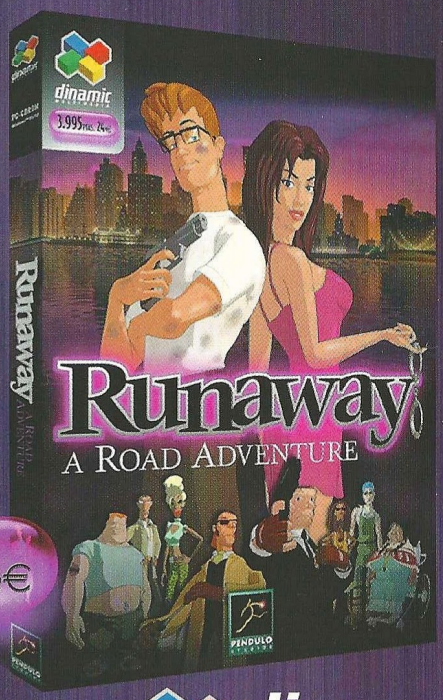
Nueva York, 2000...

... Sin saber cómo ni por qué, Brian, un estudiante a punto de graduarse, es atacado por unos gángsters de la mafia. En el transcurso de su desesperada huida, acompañado por una misteriosa bailarina de strip-tease, llegará a conocer a una multitud de peculiares personajes. Pero, ¿cuáles son sus amigos y cuáles están planeando volarle la cabeza? Tendrás que recurrir a tu ingenio para averiguarlo, sin olvidar que nadie es quién parece ser en este explosivo cóctel de asesinatos, dinero, ambición, ritos de santería y mentiras... un montón de mentiras.

Runaway
A Road Adventure

- Personajes 3D con aspecto de dibujo animado
- Impactante aspecto visual que integra 2D y 3D en un estilo incomparable
- Sprites con suavizado de bordes, sombreado orientable, efectos luminosos, etc.
- La mayor resolución gráfica jamás utilizada en una aventura gráfica (1024x768 en 16 bits)
- Cambios de cámara, panorámicas y ampliaciones en tiempo real
- Alrededor de 100 escenarios diferentes y más de 50 personajes interactivos
- Más de 50 horas de juego





3.995 PTAS. 24€

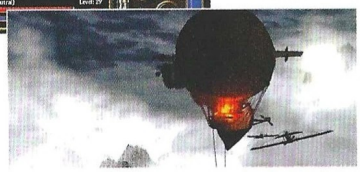
MÁS INFORMACIÓN
www.dinamic.com

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Zona Beta

Arcanum



¿Y si en un mundo de fantasía normal y corriente fuera pasando el tiempo y siguiera la evolución lógica de la tecnología del mundo real, llegando a una especie de revolución industrial?

Fantasía en la Era Victoriana

La respuesta puede encontrarse en el mundo de Arcanum, donde se ha producido esa evolución, llegando a una especie de sociedad victoriana, en la que se plantea el dilema de decantarse por los caminos tradicionales (la magia) o los modernos (la tecnología, que ha llegado a la máquina de vapor). Las razas más tradicionalistas, como los elfos, optarán, obviamente por el primero, mientras otras, como los humanos y los enanos –famosos éstos por su pericia en la forja–, abrazarán encantados los nuevos avances.

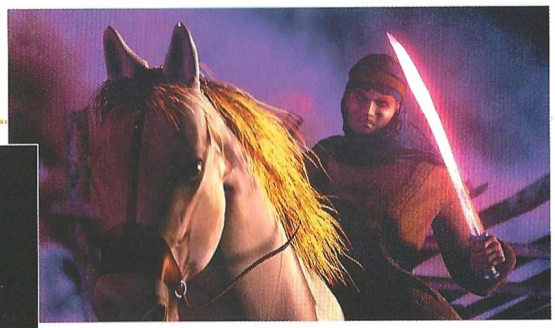
Eso no significa que la raza determine el camino a seguir, simplemente servirá de referencia de la aptitud natural de cada una de las 8 razas disponibles. De hecho, para la creación de personajes ni siquiera se utilizan las clases, sino un sistema de características, atributos y habilidades entre los que repartir puntos, quedando todo lo demás a la libre elección del jugador. De esa forma, no hay restricciones iniciales en el uso de objetos, aunque, según vaya avanzando el personaje, ciertas cosas le irán mejor que otras (ya sea un hechizo de bola de fuego o un mosquete).

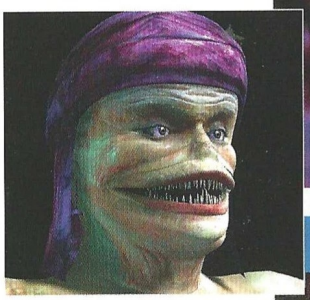
El sistema de combate permite elegir entre tiempo real o por turnos. En fin, todo parece pensado para dar la mayor libertad de acción posible y que el jugador pueda ajustar por completo el juego a sus gustos personales, dentro de lo que es, a fin de cuentas, una aventura de rol que trata de salirse de lo ya convencional.

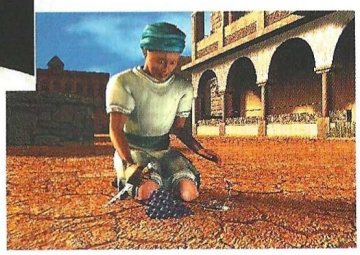
Arcanum

Editor: Sierra / Troika Games
Distribuidor: Havas

Legend







La venganza es un plato que se sirve mejor frío, y a nuestro protagonista en el juego le da igual cómo esté el plato mientras dentro se encuentre la cabeza del falso profeta que le traicionó.

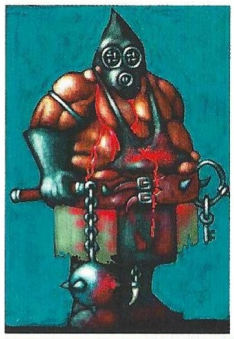
Una ficción verdadera

Los hechos ocurren en el siglo XIII, en la época de las cruzadas. Esta vez la acción comienza en pleno desierto, cuando un caballero se convierte en bandido para encontrar a un falso profeta. Tancredo de Nérac era su nombre y las hazañas que llevó a cabo en vida, caminando siempre al filo entre el sueño y la realidad, traspasaron las fronteras de pueblos e imperios para hacerse realidad. Los hombres, las criaturas del desierto y su propia y fuerte personalidad serán, sin duda alguna, los peores enemigos a los que tendrá que enfrentarse en las arenas del desierto.

Aventuras, espiritualidad y acción en un cuento novelado, fantástico, capaz de mezclar el sensualismo de las Mil y Una Noches con el carácter de un guerrero y la obligación de matar. A lo largo de los cinco capítulos de que consta el juego, tendrás oportunidad de sorprender y... sorprenderte, porque sustentado sobre unos magníficos gráficos y sin requerir una máquina especialmente potente, disfrutarás del valor de la vida atendiendo al nombre de Nérac. Aparte estarán los logros técnicos. Tales como las animaciones faciales, la inmersión en entornos 3D con 360º de percepción y el sonido tridimensional. Se trata, en definitiva de una de las últimas promesas recién llegada de la capital francesa. Veremos si la versión final se ajusta a las perspectivas que se han creado.

Legend

Editor: Arxel Tribe
Distribuidor: Friendware



Magic & Mayhem: The Art of Magic

El aprendiz de brujo

Puede que el nombre de Magic & Mayhem no resulte especialmente familiar, pero eso es porque en España tuvimos la suerte de contar con una versión completamente traducida del juego, incluso en el título –cosa rara– que pasó a ser Duelo de Hechiceros.

Se trataba de un juego de estrategia en tiempo real con temática fantástica y tintes de rol, que tomaba prestados los conceptos e ideas de los juegos de cartas coleccionables como Magic: The Gathering para desarrollar una mecánica de juego diferente y original. En lugar de dedicarse a recolectar recursos y edificar construcciones, sólo había que preocuparse de llevar al hechicero protagonista y procurar que tuviera suficiente maná para utilizar

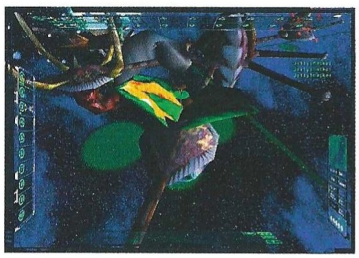
su magia. Sus hechizos eran lo que le permitía lanzar devastadores ataques, organizar una tropa de criaturas a sus órdenes, etc. con el fin fundamental de enfrentarse al hechicero o hechiceros rivales que había en cada escenario. El juego contaba con una larga campaña individual, en la que el jugador encarnaba a un joven aprendiz a la búsqueda de su tío desaparecido.

En esta segunda parte, volvemos a ser un aprendiz, sólo que esta vez hay varias facciones en liza y el personaje se verá atrapado en el conflicto. Al igual que en el anterior, empezaremos con pocos componentes de hechizos, maná y puntos de vida y, a medida que avancemos en la campaña, irán mejorando hasta convertirnos en poderosos hechiceros. Aunque se inspire en la primera entrega, el juego contará con numerosas novedades, incluyendo un nuevo motor 3D muy superior al original.

El sistema de juego original parece estar ideado para representar lo que podría ser una partida de cartas de Magic: The Gathering en tiempo real.

Magic & Mayhem: The Art of Magic

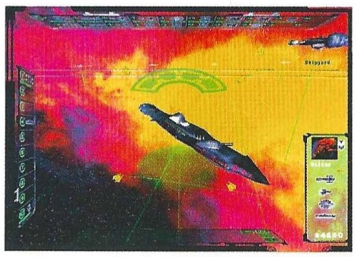
Editor: Bethesda
Distribuidor: Virgin

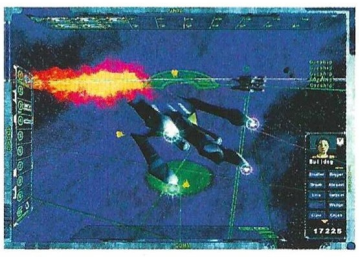


Far Gate

Odisea espacial

Un nuevo programa de estrategia a tiempo real basado en las guerras sostenidas en el espacio, hará su aparición en breve. En un entorno completamente tridimensional, conseguiremos desarrollar un conflicto basado en la más pura estrategia a tiempo real. Uno de los elementos más interesantes de Far Gate, aparte de su interesante argumentación, es la introducción de los efectos gravitatorios y de fuerzas espaciales que actúan sobre la navegación de las naves y plataformas de combate. Agujeros negros, masas de inercia y un sinfín de efectos astrofísicos serán los que nos obliguen a cambiar nuestra estrategia en muchas ocasiones, aparte de disfrutar y recrearnos con la intrínseca belleza del panorama espacial con nebulosas, constelaciones lunas y un montón de buenas sorpresas que encontraremos.





Los enemigos

Una raza perfectamente adaptada al espacio, será la que consiga mantenernos en jaque. Organismos vivos, que viajan en su medio y que están perfectamente adaptados; serán unos enemigos muy poderosos que poseen una tecnología como jamás ningún humano había visto antes.

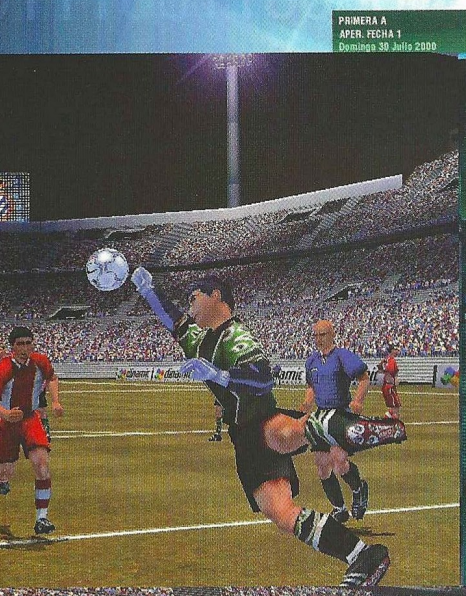
Tecnología 3D pura, un argumento cinemático impresionante y un guión de juego que se desarrolla a lo largo de más de 30 misiones, hacen de Far Gate uno de los juegos que se prevén más interesantes. Habrá que seguirle la pista, a la velocidad de la luz.

En los lejanos confines de la galaxia, un cruento conflicto se abre sin esperanzas de que pueda finalizar en un corto espacio de tiempo. Una nueva especie, tan avanzada como hostil, amenaza a la raza humana.

Far Gate

Editor: Microïds
Distribuidor: Virgin

Acepta el desafío...



¡Novedad!

3D MATCH on-line

Partido amistoso multijugador

(a través de módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)

PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000

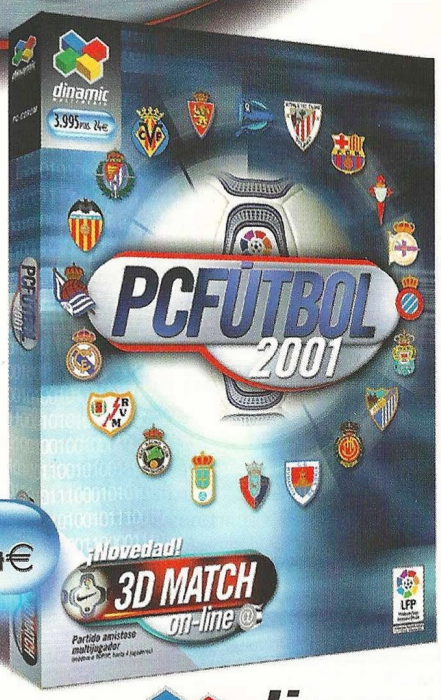
PCFÚTBOL recibe el nuevo siglo con las novedades que esperabas y que hacen de él sin ningún tipo de duda el mejor manager-simulador de fútbol de todos los tiempos

- **3DMatch on-line: partido amistoso multijugador (módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)**
- **Mercado de entrenadores**
- **Nuevas ligas de Argentina, Holanda, Escocia, Bélgica y Portugal**
- **Nuevo engine 3D para el simulador más rápido y potente**
- **Nuevo acceso rápido a equipos y jugadores**
- **Sponsors y patrocinadores: el mayor ingreso económico en tus manos**

PCFÚTBOL 2001

Además con todas las características que han hecho de PCFÚTBOL el número uno:

- Resumen histórico de la Liga española y de todas las competiciones europeas
- La mayor base de datos del fútbol europeo con ¡33.000 jugadores y 1.453 equipos!
- Seguimiento jornada a jornada actualizado on-line
- Editor de equipos y jugadores
- FútbolQuiz con miles de nuevas preguntas
- Más de 300 caras reales en el simulador



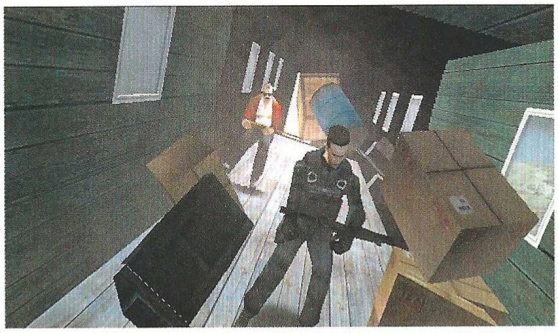
3.995 PTAS. 24€

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

MÁS INFORMACIÓN
www.dinamic.com

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación



Project I.G.I.

Los shooters en primera persona van diversificándose y también convirtiéndose en algo más que una ensalada de tiros. En Project I.G.I., el sigilo y la infiltración tienen una importancia capital.

Project I.G.I.

Editor: Eidos / Innerloop
Distribuidor: Proein

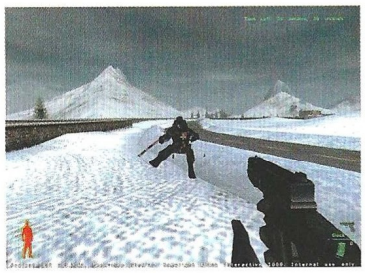
Contraespionaje en primera persona

Aunque a primera vista pueda parecer otro juego más de acción en primera persona, Project I.G.I. (iniciales de I´m Going In) trata de diferenciarse del resto tomando elementos de otros géneros. Fundamentalmente, pretende meter al jugador en una historia de contraespionaje, en la que tendrá que realizar misiones en las que no vale disparar primero y preguntar después. Entrar en una instalación enemiga arma en ristre y disparando a todos los guardias que aparezcan no conducirá más que a una muerte rápida, la del protagonista.

El jugador controlará a Jones, un agente veterano que tendrá que infiltrarse con sigilo en las bases enemigas, robar aviones, manipular ordenadores, usar sus habilidades como francotirador, etc. para tratar de detener a un ex-coronel ruso que pretende dejar Europa convertida en un páramo radioactivo.

A pesar de que la acción se desarrolla principalmente en primera persona, también habrá momentos en los que se pase a la tercera para mostrar a Jones realizando determinadas acciones como subir por una escalerilla, trepar por una verja, o descolgarse por un cable.

Los desarrolladores han comentado que pretenden conseguir una experiencia lo más cinematográfica posible, con grandes dosis de acción, pero tratando de mantener el mayor realismo posible. Para ello, la trama de espionaje se irá narrando por medio de secuencias cinemáticas en tercera persona.



Además, el armamento utilizado está basado en armas reales, cada una con características también reales, como el alcance o la balística, que obligarán a tener en cuenta factores como la distancia, la potencia –que permite atravesar, por ejemplo, una puerta y alcanzar al enemigo que está al otro lado– o el ruido –que puede alertar a los guardias–.

En fin, en un corto periodo de tiempo podremos disfrutarlo en nuestros ordenadores.

Pizza Connection 2

Puedes poner en las pizzas todos los ingredientes que te entren en gana, aunque no te aseguramos que la combinación sea del agrado de tus clientes. ¡Prueba y verás!

Pizza Connection 2

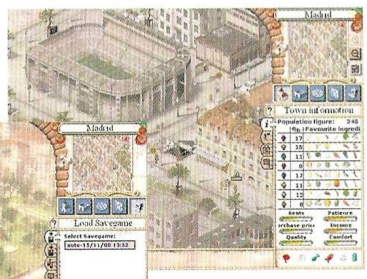
Editor: Software 2000
Distribuidor: Virgin

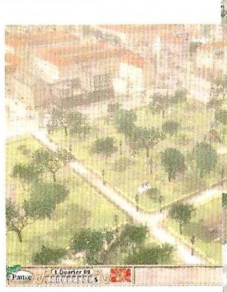
Pepperoni & Mozzarella

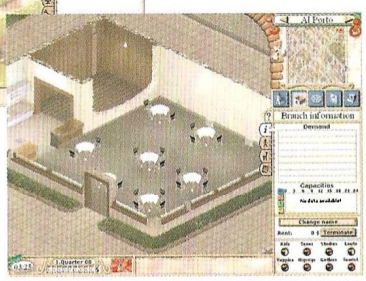
De un negocio en constante ebullición sólo puedes esperar beneficios, pero al igual que las catedrales, las pizzas no se hacen solas, de modo que tendrás que tener unas perspectivas muy claras y saber qué es lo que vas a ofrecer a aquellos que se decanten por tu producto. ¿Prefieras dar calidad al precio necesario o unas pizzas menos sabrosas pero más económicas? Eso dependerá de ti pero, lo que está claro, es que tú jamás puedes salir perdiendo, o de lo contrario acabarás en la más completa de las bancarrotas.

El sistema de juego es muy similar al de cualquier juego de estrategia, de modo que no te llevará demasiado tiempo hacerte con los controles. Te bastará con el ratón y algunas teclas de acceso rápido para comenzar a invadir las ciudades con tus pizzerías. Tras seleccionar y comprar el local que mejor cumpla con los requisitos, deberás hacerte con personal suficiente, tanto cocineros como contables y repartidores, teniendo siempre en cuenta el tamaño de la zona que debes cubrir.

Pizza Connection 2 es parecido a Pizza Syndicate, publicado hace algún tiempo por Dinamic, aunque éste parece ser un poco más "serio" en su desarrollo. Muy pronto más.







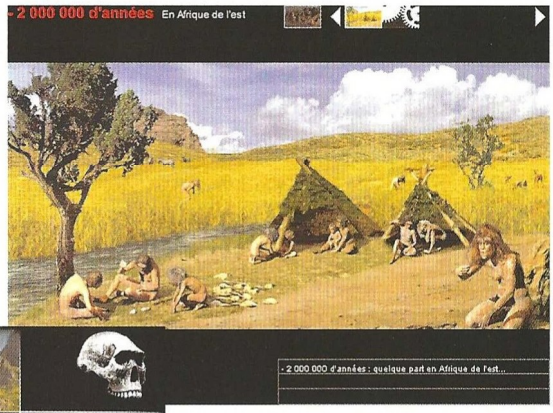
Génesis

En el principio fue.. la Luz

Dispuesto en la misma línea que Cruzadas o Vikingos, este título de la productora francesa Index+ nos transporta ahora hasta un espacio virtual en el pasado. Con la finalidad de analizar la historia de la Humanidad desde sus orígenes, caeremos en una dinámica de sugestión y adicciones que nos atrapará sin remedio en Génesis.

Se trata de un juego de estrategia muy particular. Con un enfoque parecido al de las clásicas de Cryo, en donde las bases de datos se mezclaban con el juego, Index+ va más allá obligando al jugador a investigar en la base de datos del juego, desde la cual tendrá que importar elementos necesarios para el avance en la resolución de los dilemas que se le irán planteando. El aprendizaje, así, está garantizado.

Aunque el aspecto gráfico no es de lo mejor que hayamos visto, el trasfondo del



juego es tan sumamente interesante que esta circunstancia pasa en realidad a segundo plano. En verdad que es una delicia aprender cómo se tallaba la piedra, cuándo se inventó la navegación o quién construyó el primer ordenador mientras te diviertes.

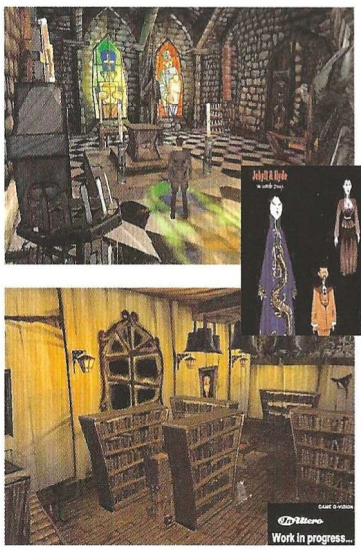
Se trata en definitiva de una aventura en la cual el final lo estás viviendo.

En teoría no existía nada antes de la gran explosión que dio lugar al origen del espacio y del tiempo. En tan sólo quince mil millones de años, algo que surgió entonces, es capaz de pensar...

Génesis

Editor: Index +
Distribuidor: Friendware

Jekyll & Hyde



Atrapado en su futuro

Pero ¿qué provoca esta situación? La verdad es que el motivo resulta difícil de explicar porque la trama extiende sus tentáculos desde centroeuropa hasta Londres, ciudad en donde un bibliotecario de talento lleva a cabo un descubrimiento que cree sin tanta importancia como en realidad tiene. En realidad, será el anuncio de la conferencia para dar a conocer el descubrimiento del documento lo que inicie la puesta en marcha de una maquinaria que terminará hasta con su propia vida. Pero ¿desde dónde viene la trama? Pues nada más y nada menos que desde Transilvania.

¡Como lo lees! El libro que descubrió el erudito se trata nada más y nada menos que del segundo libro de Zohar, o el tomo segundo del libro de la Cábala. Este ejemplar, o mejor dicho el conocimiento que contenía ayudó al conde Vlad a derrotar a los turcos de una vez por todas. Los Templarios que pasaban por allí y contemplaron la contienda quedaron tan maravillados por la hazaña que decidieron sustraer el libro a su propietario. El libro se perdió en el olvido de los siglos hasta que reapareció en Londres en 1890. Es decir, en la época en que suceden los hechos de los que será protagonista en el juego.

El caso es que ahora un extraño heredero del conde está a punto de llegar a Londres y reclama el libro. Un ejemplar que los descendientes de los templarios han escondido en una cámara acorazada protegido por una luz letal. El mecanismo que permite llegar hasta el volumen sólo puede activarse con la sangre del alma más pura, y lo que tendremos que averiguar es si sirve para tal propósito la del Dr. Jekyll

Tras el secuestro de su hija, la promesa del Dr. Jekyll de abandonar el submundo que descubrió investigando, no puede hacerse realidad. Para rescatarla tendrá que desvelar una oscura trama.

Jekyll & Hyde

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

2995 PTAS NUEVA VERSIÓN

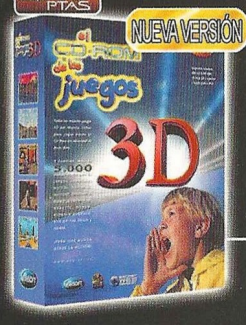
Más de 250 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

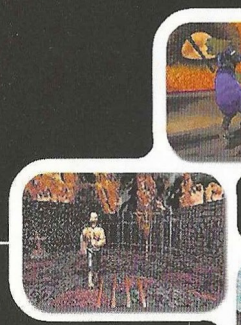
2995 PTAS NUEVA VERSIÓN

Otros 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

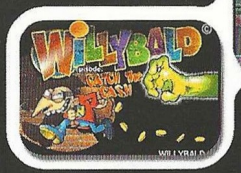
NEWSOFT

2995 PTAS NUEVA VERSIÓN

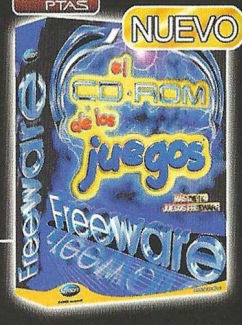




Los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.



2995 PTAS NUEVO

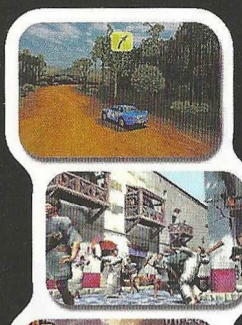


Más de 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

¡Ya no tendrás que grabar en tu disco duro cientos de ficheros y subdirectorios para después borrarlos!

2995 PTAS NUEVO

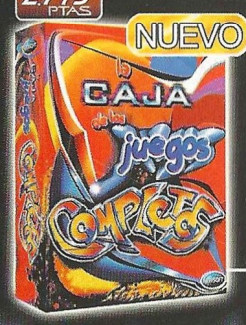
La mejor y más extensa recopilación de juegos de la historia. Más de 5.000 juegos para que nunca se te acabe la diversión.



2995 PTAS NUEVO

3 CD-ROM cargados de juegos en 3 dimensiones y miles de nuevos niveles.

2995 PTAS NUEVO



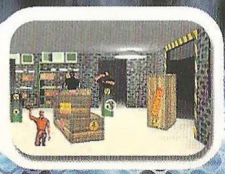
Impresionante colección de juegos completos. Con nuevos niveles nunca antes vistos.

NEWSOFT

La única y más completa recopilación de juegos para Palm

2995 PTAS NUEVO

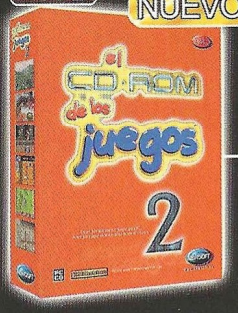
WWW.NEWSOFT.ES



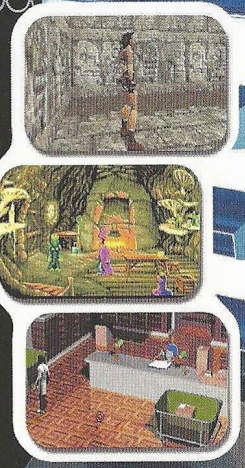
NEWSOFT

LAS MEJORES COLECCIONES DE JUEGOS

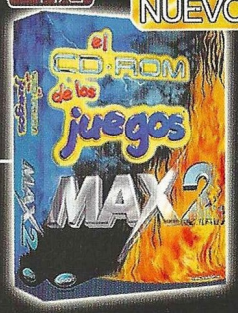
2995 PTAS NUEVO



Otros 300 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

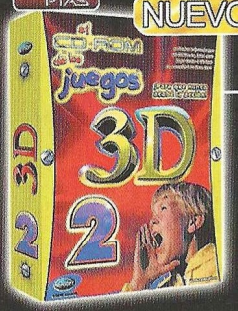


2995 PTAS NUEVO

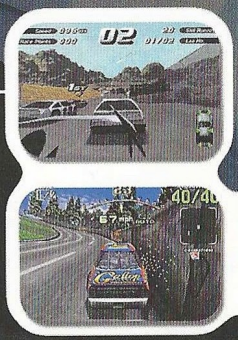


Otros 200 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

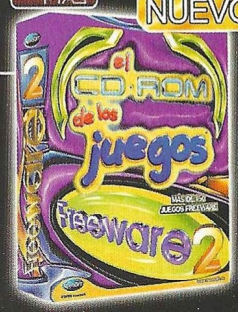
2995 PTAS NUEVO



Nueva colección con otros nuevos juegos 3D, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.



2995 PTAS NUEVO



Otros 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

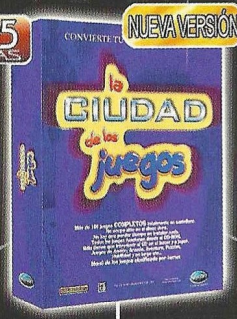
NEWSOFT

Teléfono de atención al cliente: 902 414 414

WWW.NEWSOFT.ES

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA

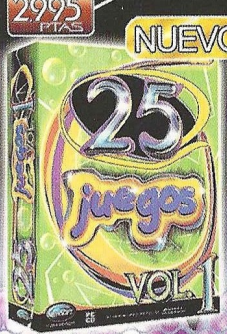
7.495 PTAS NUEVA VERSIÓN



Más de 100 juegos Completos totalmente en castellano.
No ocupa sitio en el disco duro.
No hay que perder tiempo en instalar nada.

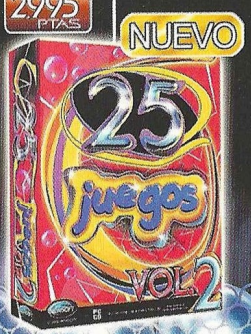
Todos los juegos funcionan desde el cd-rom.
Juegos de acción, arcade, aventura, puzzles, habilidad, y un largo etc.

2995 PTAS NUEVO



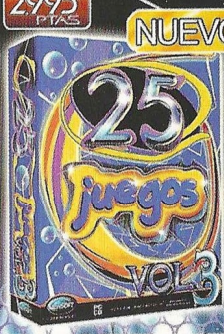
25 juegos completos totalmente en castellano.

2995 PTAS NUEVO



Todos los juegos funcionan desde el cd-rom. Sólo tienes que introducir el cd en el lector y jugar.

2995 PTAS NUEVO



A LA VENTA EN QUIOSCOS, TIENDAS DE INFORMÁTICA Y GRANDES ALMACENES

Giants

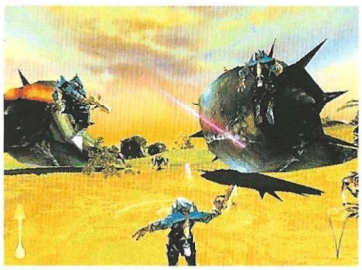
En la inmensidad del espacio, en algún perdido lugar del universo, encontramos un fenómeno difícil de asimilar: la Isla, un enorme fragmento desprendido de un planeta, rodeado de espectaculares cascadas que caen interminablemente al vacío, mientras se desplaza por el espacio.

Conflicto a tres bandas

Pero este fenómeno no es, ni mucho menos, una roca yerma y sin vida. Seres de distintas especies la habitan y, aunque la paz no sea absoluta, no es ni mucho menos como el conflicto que está a punto de iniciarse.

Aquí es donde entran en escena los Meccaryns. Tras unos desafortunados incidentes, que han acabado por arruinarles las vacaciones, van a parar a la Isla, y deciden que puede ser el lugar perfecto para realizar las reparaciones que su nave necesita. Sólo son cinco, pero, gracias a su avanzada tecnología, disponen de suficiente artillería para volar todo el lugar.

Otras dos facciones se ven atrapadas en el conflicto. La primera son las Sea Reapers, una raza mágica de mujeres que reside en las aguas que rodean la Isla y domina el viento. La otra es Kabuto, una gigantesca bestia creada por las Sea Reapers para que las defendiera.



Podremos meternos en la piel de cualquiera de los tres bandos, y cada uno ofrece posibilidades distintas de afrontar la situación: Kabuto es la fuerza bruta, el caos; las Sea Reapers, son la magia y los poderes elementales; y los Meccaryms son el poder de la tecnología y la importancia de la cooperación. De hecho, estos últimos son los que parecen más complicados, ya que el jugador controla al jefe del grupo, mientras imparte órdenes al resto que, aunque no sean unas lumbreras, irán volviéndose con el paso del tiempo más inteligentes, pudiendo llegar a desarrollar acciones independientes.

El juego se desarrolla en un entorno completamente 3D que usa un potente motor capaz de crear islas compuestas por 30.000 polígonos y habitadas por múltiples criaturas con 2.000 polígonos cada una, sin olvidar todo lujo de detalles, entre los que se incluyen la posibilidad de modificar el terreno para obstaculizar la labor del enemigo.

El punto de vista cambia según el personaje elegido, con el fin de impulsar así estilos de juego distintos. Se incluyen la perspectiva en primera persona, en tercera persona o la "Cámara Kabuto", una vista desde el interior de la boca del monstruo hacia el exterior.

Giants empezó como una mezcla de acción y estrategia, pero a lo largo del desarrollo, ha ido decantándose sobre todo por el primer aspecto. Los jugadores podrán controlar a un personaje cada vez para cumplir las 30 misiones de que consta la campaña individual, que van configurando la historia global, con secuencias preprogramadas que muestran eventos que escapan a nuestro control y secuencias cinemáticas intercaladas entre los niveles para narrar dicha historia, que culminará en un impresionante clímax en el que intervienen las tres partes.

Además de las tres razas ya mencionadas, existen otras en la Isla, como los "Smarties" –que pueden servir de alimento de Kabuto o ayudar a los otros construyendo bases y armamento–, los Henchmen –guardaespaldas y defensores de las Sea Reapers–, Sonak –enorme bestia que emite potentes ondas sónicas–, los Vimps –estupendo regalo para los Smarties o suculento bocado para Kabuto–, Verms, Splitters y otros cuantos más, que ayudan a uno u otro bando y que determinarán, en gran medida, la estrategia a seguir por cada uno.

Giants

Editor: Interplay / Planet Moon Studios
Distribuidor: Virgin

Mortadelo y Filemón

¡¡¡DOS NUEVAS AVENTURAS EN CD-ROM!!!

¿DOS TÍTULOS? ¿TRES AVENTURAS?

MORTADELO, ¿AÚN NO SE HA ENTERADO QUE CON NUESTRAS DOS ÚLTIMAS AVENTURAS TENDRÁ TRES JUEGOS Y ADEMÁS PODRÁ JUGAR CON UN AMIGO A TRAVÉS DE INTERNET?

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE

JUMP ORDENADORES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

BEEP

MIRÓ

ART™

Hay otros mundos, y están en éste

The Longest Journey

Un país inexistente en el mercado de los juegos, un género en horas bajas, un proyecto ambicioso y la visión de un creador. Son las circunstancias que se dan en The Longest Journey. Un juego, no exactamente nuevo, que está conquistando a hurtadillas el corazón de todos los jugadores que se acercan a él.

El nombre de Funcom no dirá mucho a la mayoría de los aficionados. A pesar de tratarse de una compañía noruega que distribuye y fabrica juegos desde los años 80. Es la compañía que ha invertido una cantidad de recursos inusual en la realización de un juego escrito, diseñado y producido por Ragnar Tornsquit, un joven noruego cuyo trabajo más destacable hasta entonces lo constituía Casper, el título que quiso aprovechar el éxito de la película homónima en las plataformas PSX, 3DO y Sega Saturn. No son las mejores credenciales para poner a alguien al frente de un presupuesto de tres millones de dólares y un equipo de 70 personas con el objetivo de realizar una aventura gráfica "point and clic", un género que hace tiempo entró en la lista negra de muchas compañías. Claro que pocas veces un juego parte de una base tan sólida como The Longest Journey.

Tornsquit ha comentado en alguna ocasión que su idea era la de recrear un cuento épico con el espíritu de las obras de Tolkien. Algo de eso hay en The Longest Journey, la historia de un mundo dividido en dos por uno de esos viejos conflictos entre la magia y la razón. The Longest Journey es también la historia de April, una adolescente que vive en un mundo futuro –siglo XXIII– sorprendentemente parecido al actual. Trabaja en un bar y estudia en una escuela de arte mientras intenta decidir qué camino seguir con su vida. Las pesadillas que le asaltan cada vez con mayor frecuencia empiezan a dejarse ver en su vida cotidiana y parece que sólo un misterioso hombre, Cortéz, tiene la respuesta. Cortéz le descubre la existencia de un mundo paralelo, Arcadia, en el que la magia es moneda corriente y cuyos habitantes consideran el mundo real de April –Stark, dependiente sólo de la ciencia y la razón– un paraíso dorado, de ser cierta su existencia. April tiene la habilidad de poder pasar de un mundo a otro.

Los sueños son reales

En su primera visita a Arcadia conoce la razón de sus pesadillas. Ambos mundos eran antiguamente uno solo. Y, como suele suceder en estos casos, una mezcla tan explosiva como la ciencia, la magia y las pequeñas mezquindades humanas no podía traer nada bueno. La situación empeoraba hasta que hicieron su aparición unos extraños seres de aire divino llamados Draic-Kin. La solución consiste en separar ambos mundos. Uno quedaría bajo el dominio de la magia, otro bajo el de la ciencia y cada uno de ellos sólo podrían entrever al otro en el mundo de los sueños. Entre ambos, el Reino del Equilibrio, desde donde un protector vigila a ambos mundos.

Cuando April llega a este punto, ya han transcurrido los dos primeros capítulos del juego. Tiempo necesario para que el jugador comience a familiarizarse con unos personajes y un mundo de ficción que son la base sobre la que se construye el juego. Lo que más llama la atención en The Longest Journey no son las características técnicas, la acción o los puzzles, sino su forma de contar una historia y mostrar unos personajes que atrapan irremediablemente al jugador, por encima de todo lo demás.

The Longest Journey es una aventura gráfica para PC, pero también podría haber sido una novela, un comic o una película y resultaría igualmente cautivadora. Y eso se debe al tremendo talento de Tornsquit para narrar una fábula que acaba por resultar sorprendentemente actual por su propio clasicismo. Los mundos del juego son tan imaginativos como verosímiles mientras que los personajes están perfectamente caracterizados y cuentan con los mejores diálogos que se han visto en mucho tiempo. April, en concreto, responde perfectamente al prototipo de una chica adolescente corriente envuelta en circunstancias extraordinarias con la que podrán identificarse multitud de jugadores. La historia no deja de sorprender al jugador mientras se desarrolla con una lógica aplastante y despliega situaciones y personajes que en otras manos resultarían ridículos o tópicos. Y todo ello se desenvuelve mediante un diseño de juego que bebe directamente de las aventuras clásicas que todos conocemos y muestra hasta donde ha llegado el género desde aquellos juegos de Lucas en los 80. Los puzzles, antes que obstáculos, son en la mayoría de los casos situaciones necesarias para hacer avanzar la historia que evitan caer en el sin sentido. The Longest Journey es, a fecha de hoy, lo mejor que puede dar el género en su forma más tradicional.

Protagonistas de un viaje

April Ryan

April tiene 18 años, es estudiante de Bellas Artes y se acaba de trasladar a la gran ciudad para ir a la facultad. Creció en el campo, donde pasó largos años de sufrimiento por abuso emocional a manos de su padre adoptivo, antes de fugarse. Es sarcástica y aunque finge ser fría y distante emocionalmente, lo que hace básicamente es esconder su propia indecisión ante las grandes preguntas que la acechan. Por dentro no es más que otra joven de 18 años completamente confundida. Al principio se muestra dura, pero se va haciendo más vulnerable a medida que la historia avanza hasta llegar a resolver sus conflictos. Es inteligente y su discurso suena como tal. No tiene la típica voz de una joven de 18 años sino que suena un poco mayor para su edad.

Cortéz

Cortéz es un enigma envuelto en un misterio. Se trata de un hombre de edad indeterminada –no aparenta tener más de 50 años, aunque su voz denota el peso de alguien mucho mayor– que parece pasar el día deambulando por las calles de Newport y cuyos orígenes sólo se atisban en raras ocasiones. A pesar de una formación evidente y un amplio conocimiento del mundo que le rodea, Cortéz puede sonar a veces como un ser completamente loco, aunque cuando se lo propone puede convencer a cualquiera de cualquier cosa. Su voz está marcada por una cierta autoridad que atrae la atención del interlocutor y su papel en la historia resulta crucial. Explica la mayor parte de los elementos importantes de la trama, además de convertirse en ancla de confianza y apoyo para April. Los antecedentes del personaje resultan vagos y a pesar de su perfecto español su discurso se encuentra salpicado de palabras francesas.

Cuervo

El Cuervo –pájaro parlante y compañero de fatigas– es rápido de lengua, divertido, a veces irritante y muy sarcástico. Se queja muchísimo, pero también resulta útil cuando la situación lo requiere y da la cara por sus amigos cuando le necesitan. Con todo, es un pájaro, y su capacidad de atención muchas veces es incluso menor que la de un adolescente.

Jacob McAllen

McAllen es el villano por excelencia. Cuenta con una dicción precisa y exacta, y gusta de los ademanes grandilocuentes. Es un hombre alto con el aspecto y la voz de alguien mucho más joven de los 72 años que dice tener; y su historia es paralela a la de Cortéz. A pesar de todo, es un perfecto caballero.

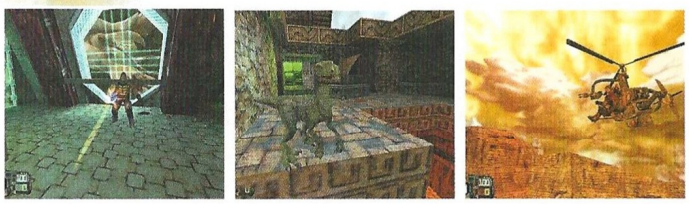
Un juego que te marcará...

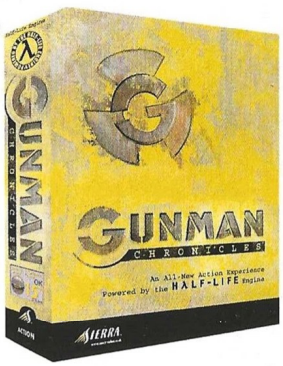
profundλmente.

BASADO EN EL MOTOR DE HALF-LIFE

Una trepidante experiencia de acción basada en el motor de Half-Life. Una invasión intergaláctica que detener. Cuatro inmensos mundos que conquistar y controlar. Un nuevo arsenal de armas personalizables. Enemigos diabólicamente inteligentes. No pierdas la cabeza... vas a necesitar mucha sangre fría.

GUNMAN CHRONICLES

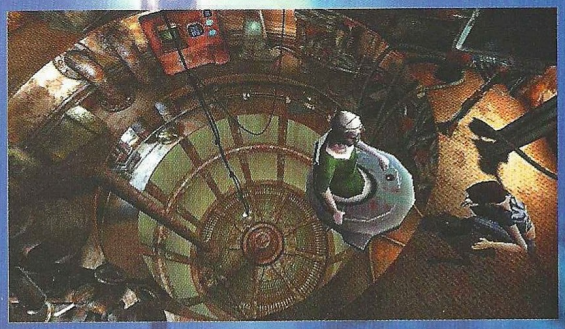




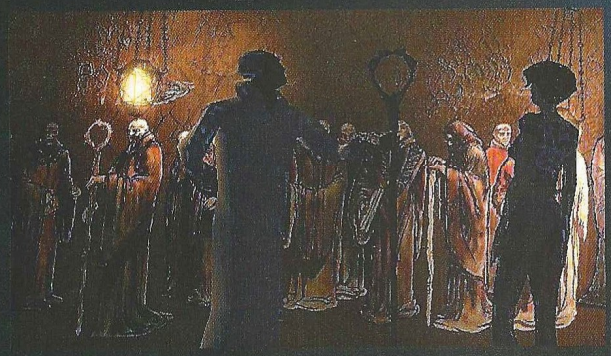
SIERRA™

www.sierra.com

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - Ntra. Señora de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel.: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.havasinteractive.es



Técnicamente, la historia se desarrolla sobre fondos 2D prerenderizados sobre los que deambulan personajes poligonales. A dichos escenarios se les ha otorgado una vida poco común a base de combinarlos con animaciones que encajan perfectamente con el detallado diseño artístico –por ejemplo, el portal que se abre sobre un muro en el primer viaje de April–, el elevado número de objetos y personajes con los que se puede interactuar –siquiera para recabar más información sobre Stark, Arcadia o pequeños detalles de la vida de los personajes– y un logrado sonido ambiental.



The Longest Journey tiene ya un tiempo, pero éste es un tipo de juego que no se ve demasiado afectado por los avances técnicos. La única limitación que presenta el juego en este aspecto es un resolución inamovible de 640x480, lo que hace que los personajes presentan unos bordes claramente dentados en monitores de 17" o más, pero que es más que suficiente para los entornos. Los primeros han contado con aproximadamente 1000 polígonos cada uno, lo que unido a la iluminación en tiempo real con efectos de sombras, la animación esquelética, la captura de movimientos y la sincronización labial con los diálogos les da un excelente aspecto. Además, tiene la ventaja de que The Longest Journey puede funcionar sin problemas en una amplia gama de sistemas.

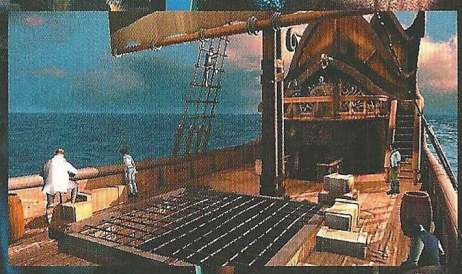
El juego hace honor a su nombre. Más de 70 horas de juego repartidas en cuatro CD´s. La riqueza y variedad de escenarios, personajes, criaturas y las relaciones entre ellos hacen que el jugador desee a menudo conocer más sobre los mismos. Algo que, quizás, podría llegar a suceder. Se ha comentado que

Corredor de fondo

Paradójicamente, el título del juego podría aplicarse perfectamente a la carrera comercial que está siguiendo. Funcom puso a la venta The Longest Journey en Noruega a finales de 1999. Obtuvo un gran éxito que se repetiría con las ediciones para el mercado alemán y danés. Durante los meses siguientes el juego llegaría a Inglaterra –de la mano de Empire– y Francia. Y ya está. Poco para una producción de coste tan elevado y con el potencial de volver a enganchar a muchos jugadores a un género que, hasta hace no demasiado, era el preferido de los usuarios de PC.

La respuesta puede estar en el mercado norteamericano, a fin de cuentas, el que lleva la batuta de lo que gusta y lo que no gusta. Y allí, hace tiempo que las aventuras gráficas dejaron de interesar al público. Títulos que en Europa son estimados por el público como Gabriel Knight III, Drácula o Time Machine reciben la mayor de las indiferencias por parte de crítica y público en los Estados Unidos. E incluso grandes compañías como Sierra y Lucas Arts hace tiempo que centraron su línea de producción en otra clase de juegos. Un panorama que no pone las cosas fáciles a The Longest Journey.

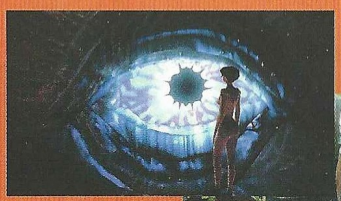
El juego ha sido lanzado el pasado mes de noviembre en ese país. Por de pronto, ya cuenta con el respaldo entusiasta de los medios especializados que han analizado la versión publicada en Inglaterra, aunque está por ver que eso sea suficiente como para obtener el éxito que merece.

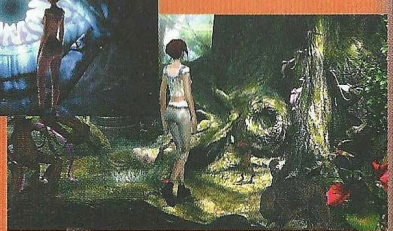


The Longest Journey podría llegar a formar una trilogía. Las posibilidades de continuar la historia son evidentes para quien haya jugado la aventura; pero como el mismo Tornsquit aclara, eso dependerá de los resultados comerciales.

Una edición a la altura

España es un terreno abonado para el triunfo de The Longest Journey. El público mantiene inquebrantable su fidelidad a las aventuras gráficas y FX es consciente de ello. La distribuidora está realizando una cuidadosa adaptación del juego a la lengua castellana en la que ha invertido cuatro meses de trabajo y un presupuesto de ocho millones de pesetas, además de contar un equipo de actores de doblaje habituales en el mundo cinematográfico. Los nombres no resultan conocidos, pero si las voces que en España reciben gente como Nicole Kidman, Salma Hayek, John Goodman, Morgan Freeman, Melanie Griffith o Catherine Deneuve. El resultado es un trabajo –como se puede apreciar en el vídeo incluido en el CD– muy por encima de la habitual en el que los actores interpretan en lugar de dedicarse a recitar los textos con desgana. Además, los bajos requisitos técnicos del juego lo hacen asequible a una amplia gama de máquinas. Un Pentium 166 con 32 MB de RAM y una tarjeta gráfica de 2 MB es suficiente para adentrarse en Arcadia. A todo esto hay que sumarle la excelente presentación que FX realiza de sus productos y el precio más competitivo del mercado.





La princesa Lolita Globo aguarda a su salvador sumida en un profundo sueño por las maléficas artes de la Sombra del Caballero Negro . . .

Gift

¿Estás preparado para salvar a la princesa?

Muchos lo han intentado...

FRIEND WARE
www.friendware.es

PC CD

cryo
www.cryo-interactive.com

La diversion ya tiene su web

GAMESPOT España es el sitio web de acceso gratuito más importante sobre juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet. GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias
Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews
Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews
Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos
Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes
Amplios reportajes con contenido variado.

Demos
Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

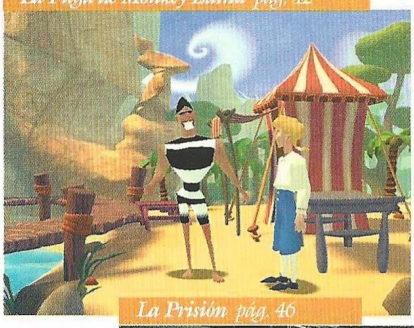
www.gamespot-es.com

IMAGEN LIMITE

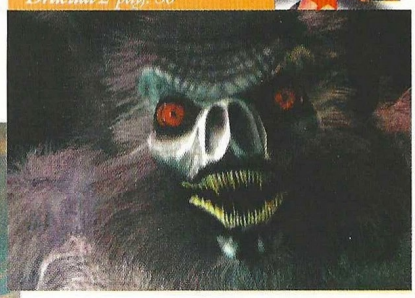
Reviews

42 ..... Aventura/Rol
62 ..... Estrategia
80 ..... Acción
112 ..... Deportes
118 ..... Simulación

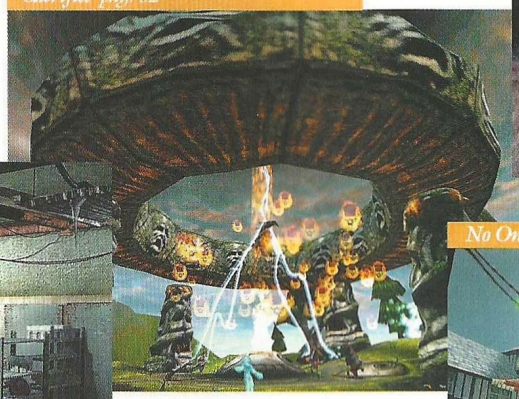
La Fuga de Monkey Island pág. 42



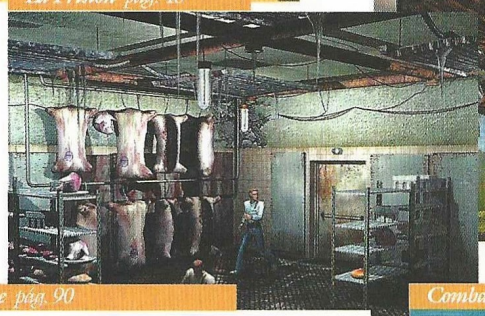
Drácula 2 pág. 50



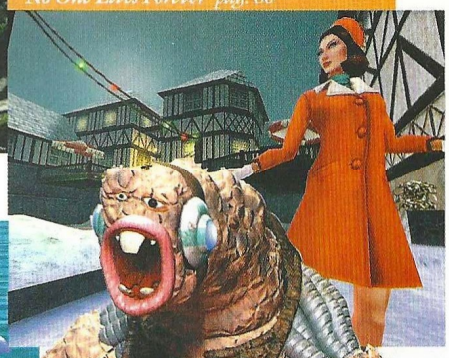
Sacrifice pág. 62



La Prisión pág. 46

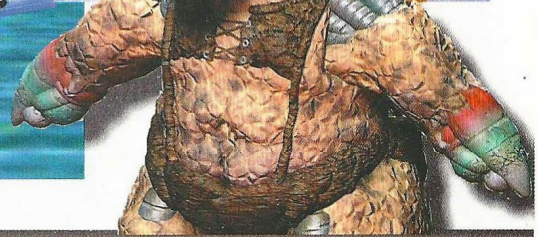


No One Lives Forever pág. 80



Insane pág. 90

Combat Flight Simulator 2 pág. 118



Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.	El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.	Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.	Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

El retorno

La Fuga de Monkey Island

Guybrush Threepwood y Elaine Marley son entrañables amigos para todos los aventureros del mundo que lleven en esto unos años. Tras una prolongada luna de miel, la pareja regresa a casa para incorporarse a sus quehaceres habituales.

Cuando Elaine y Guybrush llegan a puerto, descubren que ella ha sido declarada muerta. Si esto ya supone un grave shock para la difunta gobernadora de cuerpo vivo y presente, no hace falta echar mucha imaginación al asunto para comprender cómo se siente al ver cómo un funcionario intenta derribar su fastuosa mansión.

Su ingeniosa mente se pone a idear un plan, y encarga a Guybrush que se ocupe de detener al demoledor mientras ella trata de gestionar su resurrección oficial. Sin embargo, como decía el inefable Murphy, todo puede ir siempre peor. Y así es en este caso: Elaine no sólo no consigue invalidar su certificado de defunción, sino que además tiene un competidor en las elecciones anticipadas para el cargo de gobernador.

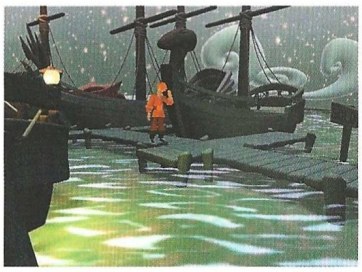
El gordo pomposo llamado Charles L. Charles, que pretende hacerse con el poder en el archipiélago Tri-Island, no es otro que LeChuck en carne y hueso. Nadie sabe muy bien cómo, pero ha conseguido regresar al mundo de los vivos y está dispuesto a dar más guerra que nunca.

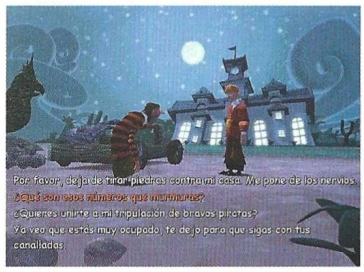
De nuevo Murphy tiene razón. Resulta que hay un tal Ozzie Mandrill, terrateniente australiano de "profesión", que está haciéndose con las tierras y fincas de todo bicho viviente en el archipiélago para construir un auténtico emporio comercial y turístico. El problema es que no paga ni un céntimo a nadie, porque apuesta contra las propiedades en un duelo de insultos que gana siempre.

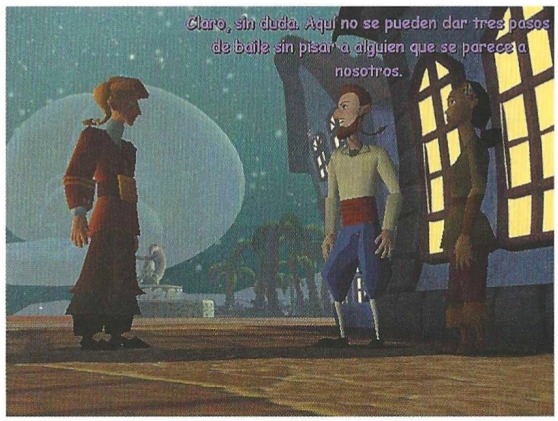
Es evidente que Guybrush tiene muchos problemas que solucionar, por no hablar de su flamante barco rosa con mascarón de proa parlante incluido. ¿Cómo va a poner orden, una vez más, en el Caribe? Pues como siempre, con la ayuda de alguien que piense por él, es decir, tú.

Nuevo "look"

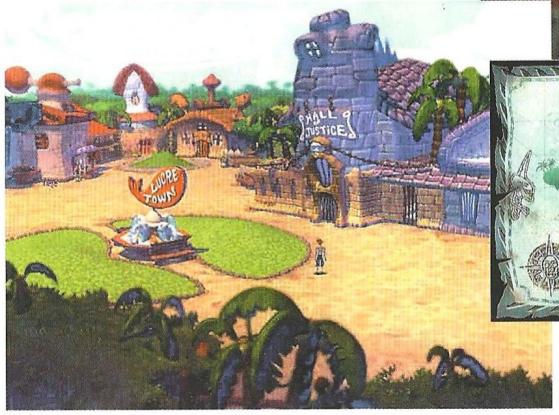
La Fuga de Monkey Island toma prestado de Grim Fandango el entorno pre-renderizado y personajes modelados también en 3D, que combina con elementos 2D. Gráficamente no tiene absolutamente nada que envidiar a la entrega anterior, que prácticamente era un dibujo animado. Todo funciona y se mueve de forma fluida a ritmo de músicas muy adecuadas para un ambiente caribeño.

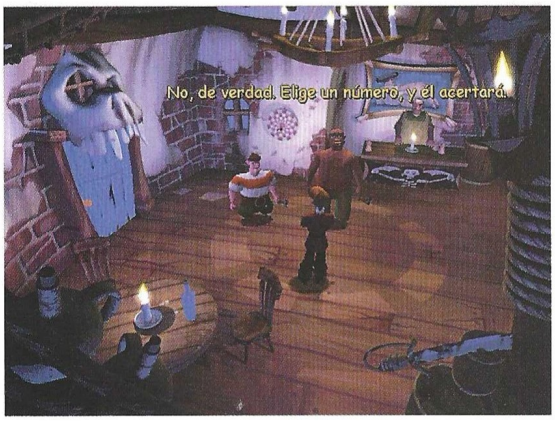


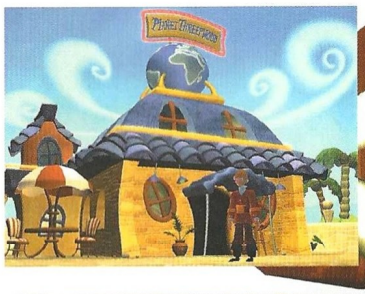




Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, SVGA PCI o AGP c/4 Mb, disco duro, CD-ROM, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98/2000/ME
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts







Monkey Kombat consiste en un incoherente intercambio de frases utilizando el lenguaje de los monos, un idioma cuyos vocablos varían de significado cada vez que se empieza una partida nueva, exigiendo una copiosa toma de notas para conseguir progresar en la parte final del juego.

...en la Red

www.lucasarts.com
Este es el sitio web oficial del LucasArts.

Pero, ¿qué sería de una aventura sin puzzles? ¿Qué sería de un Monkey Island sin sus legendarios duelos de insultos? De lo primero hay mucho y para todos los gustos. En cambio, duelos hay pocos, aunque sí pulsos de insultos y una total novedad llamada Monkey Kombat, que pondrá verde a más de uno por su demencial funcionamiento y dificultad.

Algo de humor

También cabe preguntarse qué sería de un Monkey Island si no fuera divertido. Esto sucede a veces, porque si bien La Fuga de Monkey Island tiene momentos auténticamente hilarantes y brillantes por su ingenio, también es cierto que hace frecuentes guiños a gracias que sólo recordarán los seguidores de las entregas anteriores, mientras que quienes cojan el juego de nuevas, no se enterarán del chiste. Afortunadamente, este hecho no afecta en absoluto al desarrollo del juego ni lo obstaculiza en modo alguno.

Hay que destacar también el impecable trabajo de traducción y doblaje realizado para la versión española, muy de agradecer teniendo en cuenta las chapuzas que han hecho otros últimamente. La Fuga de Monkey Island es una magnífica adición a la serie, y desde luego un imprescindible para todos los aficionados a la aventura gráfica.

8,7

La Fuga de Monkey Island

Pros: El guión es tan disparatado como siempre. La adaptación a nuestro idioma es sobresaliente.
Contras: Aunque graciosos a veces, los duelos y pulsos de insultos, así como el Monkey Kombat, pueden llegar a ser muy desesperantes.

¿Quieres saber algo sobre

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En **Videogames España** podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias.

consolas en la web?

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

En **Videogames España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, de los juegos de mayor actualidad.

Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

www.videogames-es.com

IMAGEN LIMITE

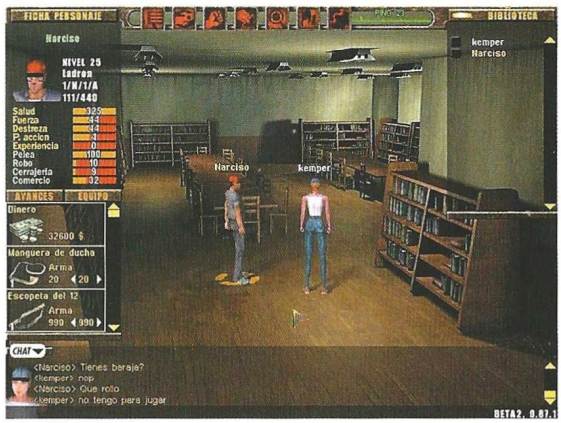
Más fuerte que el odio

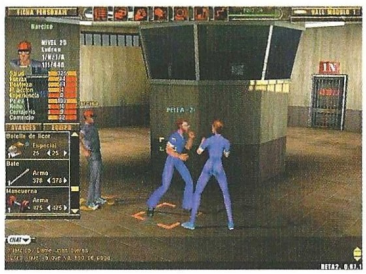
La Prisión

Has sido encarcelado. Es tu primer día y un montón de miradas hostiles se centran en ti hasta que llegas a la que va a ser tu habitación durante unos cuantos años. Tendrás que aprender a buscarte la vida y ganarte algo que en prisión es fundamental: el respeto.

Los chicos de Dinamic han conseguido un juego bastante original, donde el chat y las interacciones con los demás jugadores se convierten en la herramienta principal para acceder a un mundo en el que la imaginación y el miedo se alían para ofrecernos imágenes de morbo y terror: La Prisión.

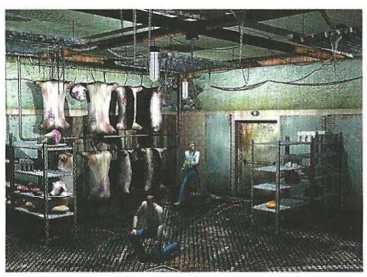
Realmente no es tan fiero el león como lo pintan y lo que descubrimos a nuestra llegada es la obligación de buscarnos la vida y sobrevivir. Para ello, deberemos interactuar con los demás jugadores en busca de objetos que hagan nuestra vida diaria más cómoda o más segura.

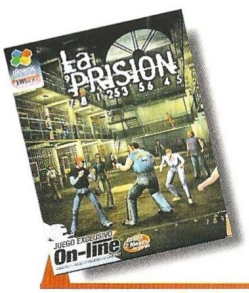




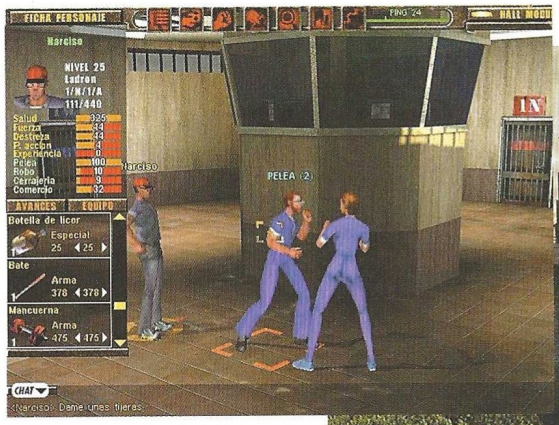
La vida carcelaria

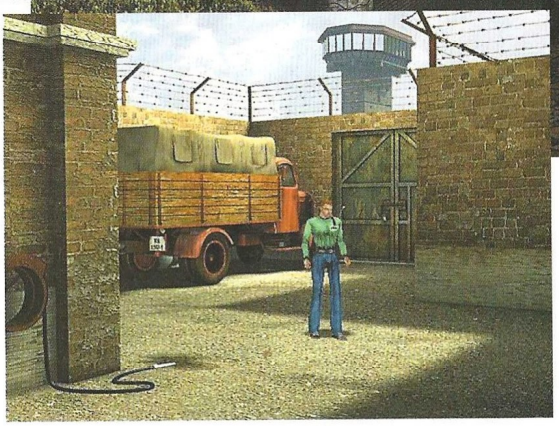
Dentro del horario de la prisión y de las actividades que se realizan deberemos conseguir la forma de ganarnos el respeto de los demás reclusos. Esto se consigue a base de relacionarnos con los demás jugadores en el chat. Lo bueno del interfaz es que podemos dar rienda suelta a todos nuestros depravados instintos de cotilleos y habladurías para indisponer a la gente unos contra otros. Esto es realmente divertido, y además sin pagar las consecuencias, como ocurriría en la vida real. Gracias a esto y a otros jugadores que controla el ordenador, se van desarrollando una serie de situaciones en las que se podrá conseguir objetos de utilidad para nuestra supervivencia en la prisión, como pueden ser armas, co-



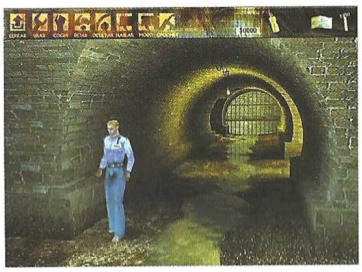


Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 400MB de disco duro libres, Windows 95/98, CD ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 500
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic





Peleas, extorsiones y un montón de acción nos esperan dentro de los muros de la prisión



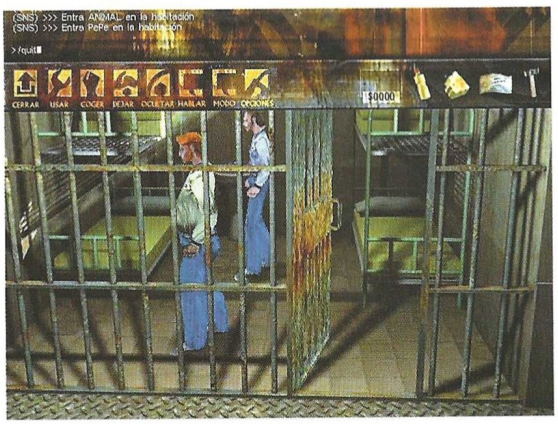
...en la Red

www.laprision.com
Web imprescindible donde se juega, además de tener noticias y actualizaciones.

mida, medicamentos, etc. Será posible fundar una hermandad o introducirnos dentro de una para conseguir protección frente a otros posibles grupos de presión.

Acción entre rejas

Peleas, extorsiones y un montón de acción nos esperan dentro de los muros de la prisión. Deberemos de andarnos con sumo cuidado: chivatos, presos peligrosos, los kíes o líderes de las bandas de la prisión nos seguirán muy de cerca. Otro de los retos importantes y posibles es intentar llegar a ser uno de esos jefes y mantener una banda organizada que funcione y que tenga un peso específico dentro de la vida carcelaria. En los ratos de reposo y tranquilidad, podremos relajarnos y sentarnos a echar una partidita de mus, ajedrez, póker o damas. Todo esto sin alterar la buena marcha regimental del establecimiento, porque si organizas un buen jaleo, aparecerán los funcionarios y el correctivo está más que asegurado.



Fin de la condena

Cuando hayamos terminado nuestra condena y por ende, hayamos logrado sobrevivir, podremos jactarnos de haber pasado una temporada en al prisión... que afortunadamente ha sido virtual, por lo que nada de lo que hayamos hecho o dicho dentro, nos traerá problemas en la vida real. ¿O tal vez sí?

7,8

La Prisión

Pros: Un juego con altísimas dotes de originalidad, que nos introduce en un mundo donde los demás jugadores tienen personalidad propia. Muy adictivo. Totalmente configurable. Una atmósfera emocionante y adictiva. Un avanzado sistema de Chat.

Contras: La cuestión, claro, es que necesitamos jugarlo en la red, y no hubiera sido mala idea incluir una versión donde el ordenador nos permitiera jugar contra él. El ambiente carcelario es, en ocasiones, demasiado libre y no parece que estén recluidos, pero las intervenciones de los funcionarios, consiguen dar crédito a la historia. Mención aparte merecen la multitud de problemas técnicos acaecidos desde la salida del juego, resueltos eso sí en buena parte por un oportuno parche.

¿Alguien dijo miedo?

Mortadelo y Filemón: Terror, Espanto y Pavor

La segunda (o primera, según se mire, claro) aventura de Mortadelo y Filemón en el mismo mes. ¿Se han vuelto locos sus creadores o qué? A este paso nos moriremos de risa...

Y todo esto para que luego digamos que las aventuras gráficas han perdido protagonismo. En el resto del planeta es posible, pero en España es algo que, a buen seguro, no sucederá, al menos mientras tengamos grupos programadores como Alcachofa Soft, que en los últimos meses nos están "acosando" con un buen número de juegos de este tipo, y lo que es mejor, todos ellos con una calidad más que demostrada.

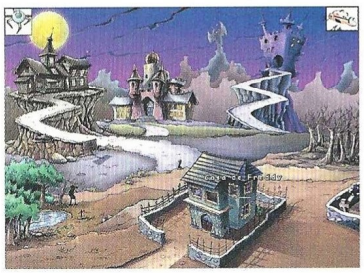
El mes pasado dábamos buena cuenta de El Tesoro de Isla Alcachofa, un juego francamente bueno en todos sus aspectos, si bien dejaba entrever que todavía les queda un poco para llegar a lo más alto. Un apartado gráfico aceptable, una trama argumental divertida y un doblaje de lujo componían ésta divertida aventura, con la que sin duda han adquirido muchísima experiencia.

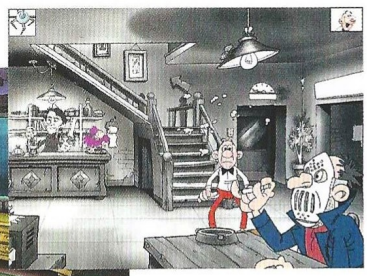
Mortadelo y Filemón: Terror, Espanto y Pavor es la tercera aventura de Alcachofa Soft en sólo dos meses, y tiene tanta o más calidad que las otras. Para empezar, hay que decir que Terror, Espanto y Pavor es una aventura ideada para ser jugada antes o después que Dos Vaqueros Chapuceros, siendo posible jugar una aventura alternativa cuando ambas sean culminadas con éxito, de modo que, aquel que disponga de las dos aventuras se verá recompensado con una tercera, un poco más corta que las otras pero totalmente gratis y, lo que es más importante, muy divertida.

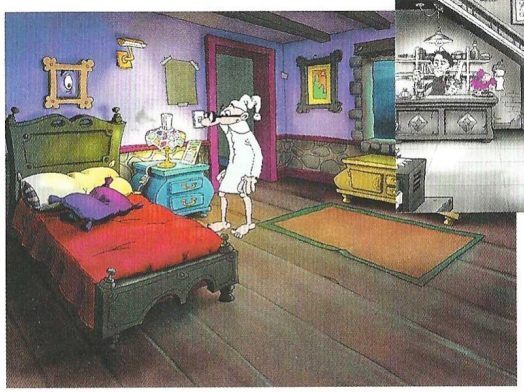
El elenco protagonista

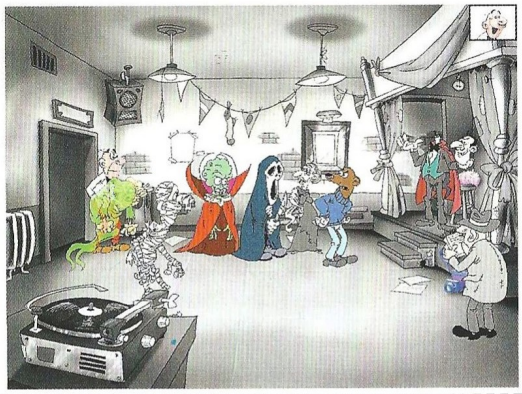
Como indica el título del juego, Mortadelo y Filemón viajarán en esta ocasión al mundo de las películas de terror, aunque todo estará reflejado desde una perspectiva muy cómica. Tras el "desgraciado" accidente del melón de Bacterio, que ha convertido a Ofelia en una "minúscula" criatura obesa, los dos "héroes" nacionales tendrán que viajar hasta "Parque Jurásico" para encontrar ADN de dinosaurio, algo que por el momento no lograrán, debido a que, como de costumbre, el patizambo de Mortadelo pulsará el botón del artilugio creado por Bacterio en el momento inadecuado.

Esto llevará a los dos agentes al mundo de las películas del terror, lugar en el que será posible ver y visitar varias localizaciones famosas, como la casa de Freddy Krueger, la de Norman Bates, personaje central de Psicosis o el castillo del profesor Ibáñezstein, que hace las veces del profesor Frankstein. A su vez, será posible conversar con los dueños de estos tétricos lugares, a medida que iremos reconociendo a otros personajes secundarios, como el asesino de Scream, Jason de Viernes 13 y el hombre invisible, al que, como es lógico, no veremos en ningún momento.

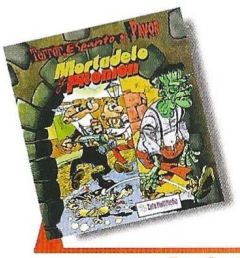




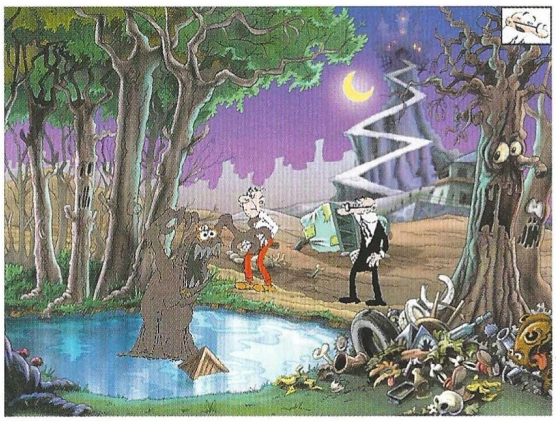




Los escenarios están muy bien concebidos, teniendo el más claro ejemplo en la morada de Norman. Cuando Alfred Hitchcock rodó Psicosis, el cine no era de color, de modo que, una vez entremos en el hotel de Norman todo será en blanco y negro, a excepción claro está, de los personajes actuales que



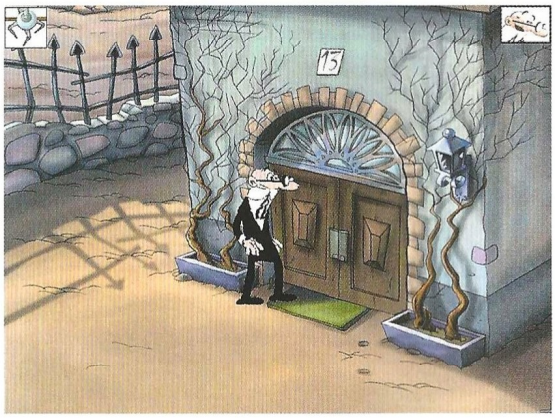
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MBde RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, SVGA de 2 MB, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Alcachofa Soft
Distribuidor: Zeta Multimedia

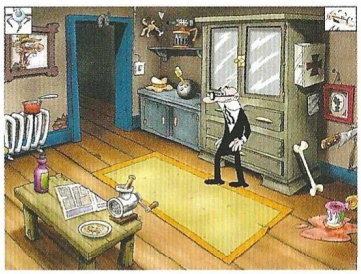


Los escenarios están muy bien concebidos, teniendo el más claro ejemplo en la morada de Norman

por allí pululen, como Mortadelo y Filemón.

Uno de los momentos más graciosos de la aventura lo viviremos en la casa de Freddy Krueger, en la que podremos echar una "siestecita" con ambos personajes. Cada uno de ellos tendrá una "pesadilla" muy original, que sin duda aportará algo importante a nuestro inventario. No vamos a desvelaros en qué consisten las pesadillas, porque lo realmente importante de éstas es el factor sorpresa.





¿2dfx?

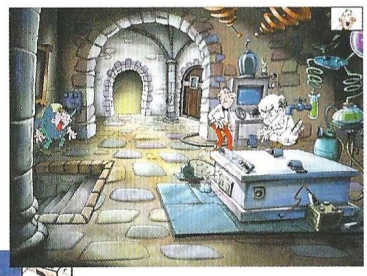
Así es como Alcachofa Soft denomina el "engine" de sus juegos, debido principalmente a que están creados con gráficos 2D, algo de lo que muchas compañías rehúsan hoy por hoy. El apartado gráfico está confeccionado a la antigua usanza, es decir, hecho con dibujos de una buena calidad. Aquellos que hayáis jugado a La Máquina Meteoroloca podéis haceros una idea del apartado gráfico de los dos nuevos títulos, aunque se asemeja más al utilizado en El Tesoro de Isla Alcachofa, muy similar pero optimizado en muchos aspectos. Aún así, se sigue apreciando poca calidad en los elementos móviles, principalmente los personajes, que resultan poco nítidos si los contrastamos con los fondos en los que transcurre la acción.

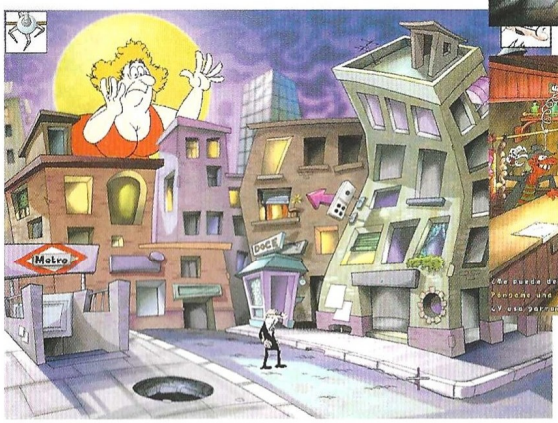
Esto se apreciará principalmente cuando un personaje se encuentre a una distancia considerable de nuestra vista, haciendo que parezca borroso e incompleto.

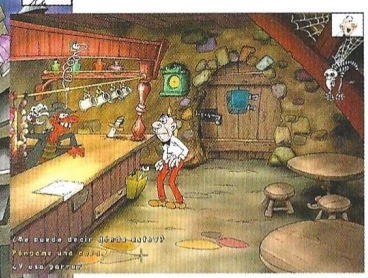
Por lo demás, pensamos que gráficamente es correcto, incluso más que Dos Vaqueros Chapuceros, o al menos cuenta con menos "bugs" de programación.

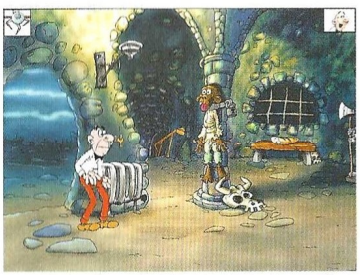
Las voces de los personajes son las mismas que se pueden escuchar en Dos Vaqueros Chapuceros, y todas cuentan con una calidad muy buena, que sin duda ayudarán al jugador a introducirse en la aventura de un modo mucho más pronunciado. Por supuesto, Terror, Espanto y Pavor cuenta, al igual que la otra aventura, cuenta con una opción para dos jugadores a través de Internet o LAN, en la que será posible comunicarse con el otro jugador mediante un "zapatófono".

Una aventura altamente recomendable para todos los seguidores de este género.









...en la Red

Para saber más acerca de las posibilidades de ésta y otras aventuras de la compañía, puedes visitar estas Webs: www.alcachofasoft.com o www.zetamultimedia.com

7,1

Mortadelo y Filemón: Terror, Espanto y Pavor

Pros: El mundo del cine de terror está muy bien reproducido, siendo posible ver a algunos de los personajes más carismáticos. El modo para dos jugadores es muy divertido. Saber que hay una aventura oculta esperándonos.

Contras: Algunos aspectos del apartado gráfico. No tener Dos Vaqueros Chapuceros y perderse "Parque Jurásico", igual de desternillante que las otras.

El verdadero sabor de la sangre

Drácula 2: El Último Santuario

El atractivo que Mina ejerce sobre Drácula parece haber superado las barreras del tiempo y de la muerte. El nosferatu ha regresado a Londres y desde su propiedad en Carfax, lugar en donde comienza la historia, los acontecimientos se sucederán en una aterradora vorágine de acción y esperpento...

Aunque ya se preveía, por la forma en que terminó la anterior entrega, esta segunda parte de uno de los juegos con mejor desarrollo de cuantas aventuras gráficas hemos tenido oportunidad de analizar en los últimos meses en nuestra editorial, llega al mercado con todo el empuje de una producción bien hecha. A pesar de que la historia continúa, el guión adquiere nuevas proporciones bajo la atenta mirada de un protagonista que casi nunca aparece: el conde.

El afán de este ser diabólico por atrapar a la indefensa Mina, que se vuelve a ir con él –ya no sabemos si será tan inocente como parece–, toma el cariz de una preocupante obsesión a estas alturas. Un motor capaz de cargar con las exigencias de la ardua tarea que presenta la serie Drácula a nivel gráfico, sería digno de mención si ello no supusiera una novedad. Lo cierto es que en este momento podrían considerarse un todo las dos partes, ya que el flujo y reflujo de la trama brota en salpicones de espuma que llegan deshechos a esta playa dividida entre Londres y Transilvana.

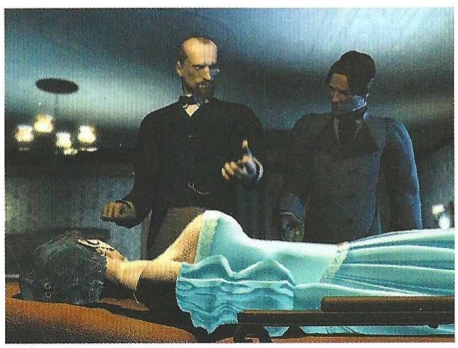
Lugares

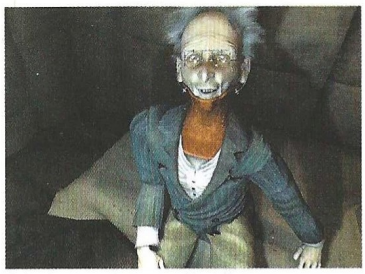
Las localizaciones en donde se desarrolla Drácula: El Último Santuario, son la piedra angular de todo el juego. Su sobriedad, los destellos de maldad con que parecen impregnadas sus paredes, la ausencia de luz, las humedades, los olores... Ese todo adquiere una personal singularidad a la hora de crear una atmósfera tan preocupante como exótica. Resulta una verdadera delicia comprobar la poca diferencia existente entre las calidades que ofrecen las secuencias de animación y el juego en sí. Susurros y goteos se unen de forma constante, pero discreta, a los lamentos de almas atormentadas en el manicomio, y a los desagradables recuerdos que magnifican el sufrimiento de Johnatan a su vuelta al castillo del conde.

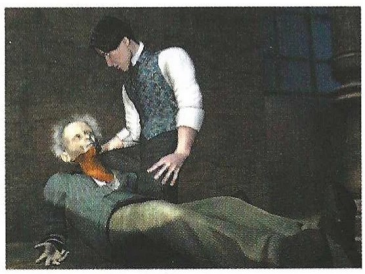
Todo parece normal y nada lo es en este juego capaz de destrozar los nervios de cualquiera, tal es el suspense que sostiene su argumento. La mirada perdida de Mina, su débil dependencia y tu incansable búsqueda. Nada hay singular en Drácula, ni siquiera dentro del Último Santuario. Y a esa fluidez de juego contribuye tu evolución a través de los gráficos que vivifican una Europa en decadencia.

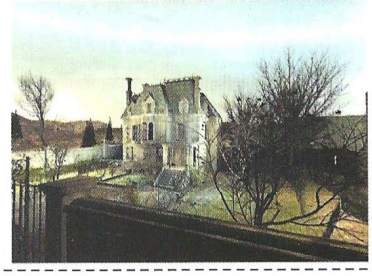
Elementos

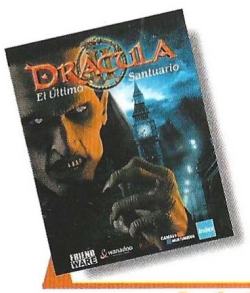
Por lo demás, que no es poco lo anterior, el juego nos advierte sobre los tópicos más usuales del género de las aventuras gráficas: difíciles puzzles para resolver, elementos de acción en sus secuencias animadas, objetos para recoger, circunstancias que acrecientan tu sed de conocimiento... En fin, un sin fondo de elementos característicos que, aun siendo vie-







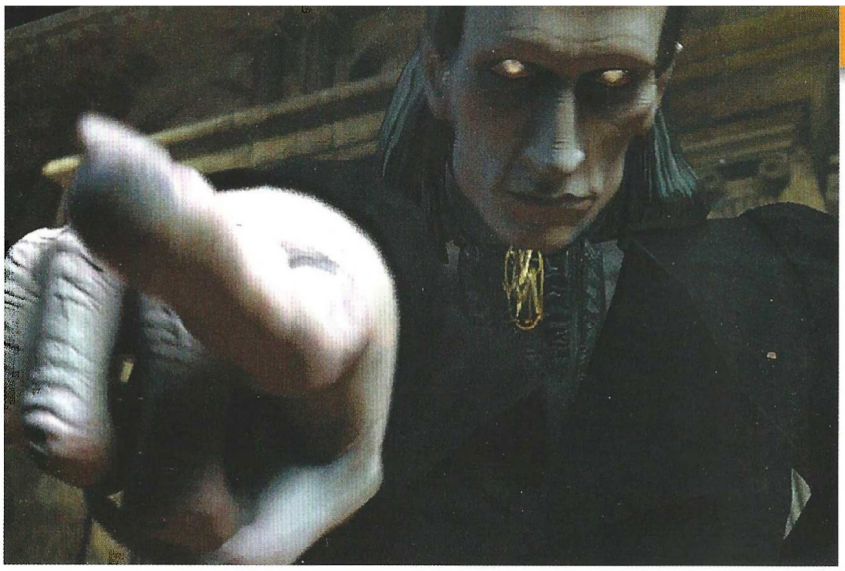




Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Tarjeta gráfica para millones de colores, Windows 95/98, Tarjeta de sonido 16 bits, CD-ROM 4x, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Index+
Distribuidor: Friendware.

...en la Red

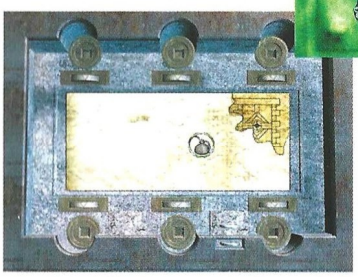
www.draculagame.com es el sitio oficial del juego que merece la pena visitarse. Aunque no está en español, contiene mucha información y soluciones a tus dudas acerca del desarrollo de las partidas.

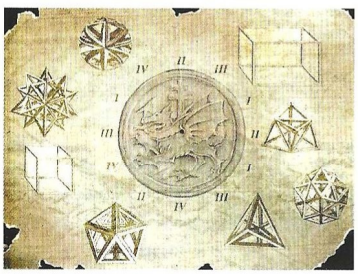


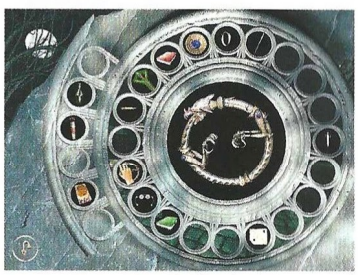
El afán de Drácula por atrapar a la indefensa Mina toma el cariz de una preocupante obsesión a estas alturas

ción vital dependerá del regalo de una mosca, los subterráneos, y más adelante el cementerio y el castillo en Transilvania, impondrán en tu mente la necesidad de despertar a los impulsos más brutales. El instinto de supervivencia resaltará tu afán de avanzar en el juego y la sempiterna vigilancia del conde, que parece estar sobre tu espalda en todo momento, no permitirá que la confianza se deposite en tu cerebro. Siempre estarás esperando algo... algo muy malo que podría sucederte.

En definitiva, Drácula 2 ofrece todo lo que la primera parte no pudo, y además consigue para el título una personalidad propia que lo diferencia de la entrega anterior, no tanto a nivel gráfico como de su interesante guión. Los puzzles son difíciles –por lo menos la gran mayoría– y las situaciones que se plantean resultan de complicada resolución. No obstante el juego entero, a la espera de una afortunada tercera parte –si es que se llega a realizar–, conseguirá hacernos sentir lo que nunca antes hemos vivido: la pasión de una búsqueda, el conocimiento de lo ignoto y el aliento de la Muerte en nuestra nuca.







8,5

Drácula 2: El Último Santuario

Pros: Perfecta ambientación que sigue la línea marcada por la primera entrega de la saga. La calidad del guión y de las animaciones es sorprendente.

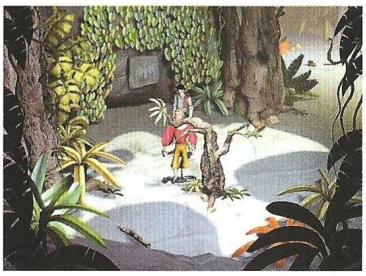
Contras: Repite escenarios aparecidos en la primera parte con la vuelta a Transilvania del protagonista. Algunos puzzles son tan fáciles que dan vergüenza ajena, mientras que otros se pasan de difíciles. Se pueden salvar muy pocas partidas, lo cual es todo un engorro.

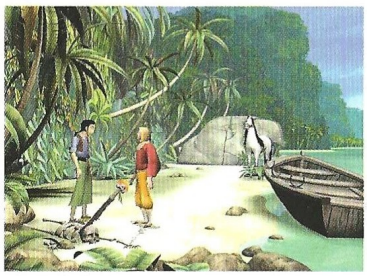
Sencillez nata

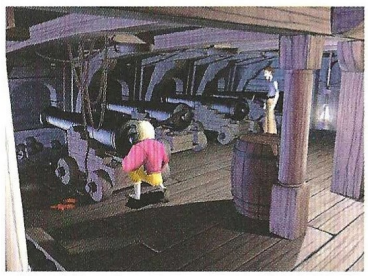
Oro y Gloria: La Ruta Hacia El Dorado

Después de A Sangre Fría, Revolution Software nos ofrece otra aventura gráfica, ésta vez inspirada en el último largometraje de animación de Dreamworks. Si quieres saber qué secretos oculta El Dorado, ayuda a Tulio y Miguel en su divertida aventura al nuevo mundo.

De una película destinada principalmente para niños no se puede esperar demasiado, aparte de unos personajes sin demasiados problemas, unos animales que hablan omo si fuesen académicos de la lengua, y cientos de canciones con mensajes ocultos. Pero no todas son iguales, y Oro y Gloria: La Ruta Hacia El Dorado muestra una de las etapas históricas más importantes de España: el descubrimiento de América y su posterior colonización.







Como es lógico, la película enseña el lado más bonito de esa etapa, dejando a un lado todo el mal que se pudo causar (y que de hecho se causó) a las tribus indígenas que habitaban aquellas tierras.

La búsqueda de El Dorado segó la vida de cientos de intrépidos que codiciaban hallar "La ciudad de Oro". Tulio y Miguel son dos de aquellos intrépidos buscadores de fortunas y aventuras, pero su historia terminará mejor que la de muchos otros, principalmente porque es una película, como decimos, destinada a un público mayoritariamente infantil.

El juego creado por Revolution se ciñe 100% al argumento de la película, algo normal en este tipo de productos, aunque no es tan habitual que sean una aventura gráfica, algo que, en esta ocasión, nos agrada sobremanera.

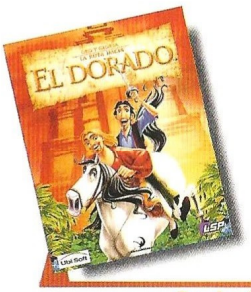
El sistema de juego es muy similar al ya visto en A Sangre Fría, también de Revolution, en el que controlaremos unos personajes poligonales por escenarios prerenderizados. La calidad general del apartado gráfico es buena, aunque se encuentran demasiados fallos de programación –los denominados habitualmente "bugs"–. En líneas generales, Oro y Gloria: La Ruta Hacia El Dorado cuenta con más aspectos negativos de los que en realidad nos gustaría, pero tratándose del tipo de juego que es, le daremos una oportunidad para analizar de un modo detenido todas las virtudes y defectos, dejando que, en cierto modo, sea el lector el que decida si éste tipo de juego es el que más le conviene.

Elemental, querido Watson

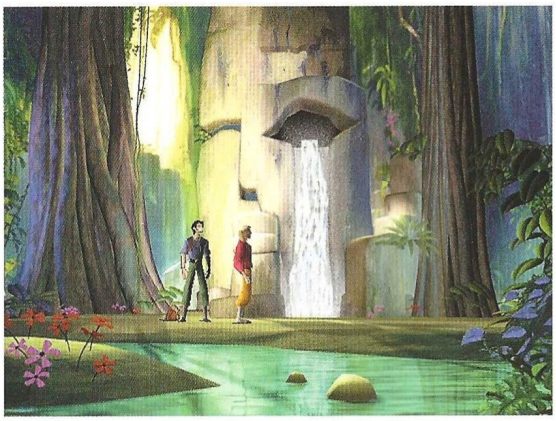
Además de los mencionados "bugs", éste juego cuenta con un fallo que no nos esperábamos; los puzzles son extremadamente sencillos y elementales, no siendo muy recomendables para un seguidor habitual de aventuras complejas, o al menos con un grado de dificultad mayor.

Estamos de acuerdo en que el juego está basado en una película infantil, pero eso no significa que el público adulto no tenga derecho a una aventura un poco más "decente", sobre todo cuando los puzzles juegan un papel importante, como es el caso.

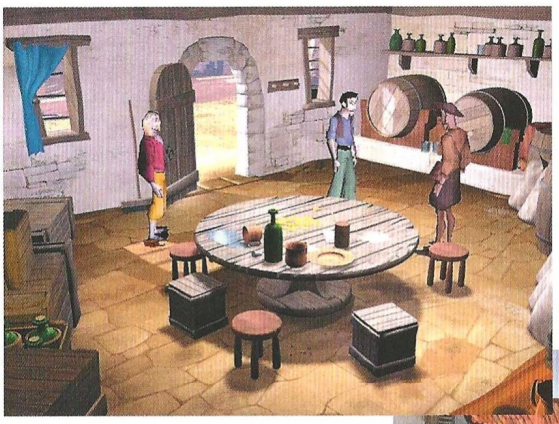
La verdad es que, cuando comenzamos a jugar, es bastante fácil atascarse, pero no por la dificultad de las situaciones, sino

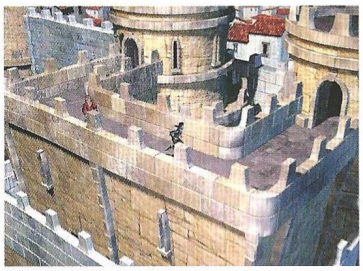


Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, SVGA de 8 MB, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Revolution Software
Distribuidor: Ubi Soft



El sistema de juego es muy similar al ya visto en A Sangre Fría, también de Revolution





narán levemente, siendo en muchas ocasiones algo imperceptible a la vista.

Para controlar a los personajes se ha empleado el mismo sistema de control del que hizo gala A Sangre Fría, dejando totalmente de lado el maravilloso control que proporciona un ratón. Mover a los personajes de un modo correcto será cuestión de práctica, empleando los cursores y varias teclas más, que sirven para correr, agacharse y recoger objetos.

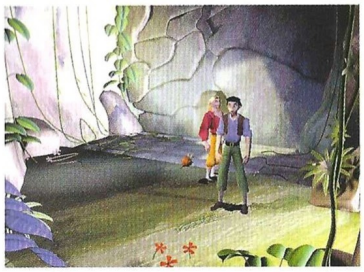
Los mejor del juego es la posibilidad de, en algunas ocasiones, tomar el control de cualquiera de los dos personajes e incluso de un tercero, algo fundamental para acceder a zonas determinadas o resolver puzzles conjuntos, ya que de otro modo sería imposible proseguir con la aventura para llevarla a buen término.

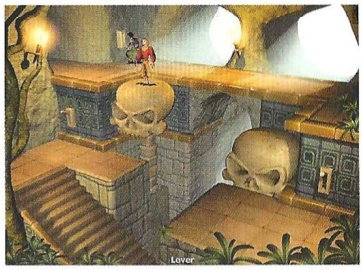
Para finalizar, hay que decir que el juego está traducido al castellano, tanto las voces como los textos, algo que facilitará las cosas a aquellos que no sepan inglés. La calidad de las voces es bastante buena, siendo acordes con la personalidad de la que hacen gala los personajes. Como suele ser habitual en los juegos inspirados en películas, se han introducido algunas de las secuencias más importantes del filme para dar paso a situaciones nuevas.

Nos encontramos ante un juego que, de estar mejor terminado, sería bastante apetecible, pero será el público infantil el que más lo disfrute.

...en la Red

Encontrarás información de éste y otros juegos creados por Revolution, la compañía capitaneada por Charle Cecil, en la siguiente web: www.revolution.co.uk





más bien por la mala interacción con determinados elementos de los escenarios, necesarios para pasar a la siguiente situación o al siguiente escenario.

El sistema empleado para coger o utilizar un objeto deja bastante que desear, y en lugar de haber empleado un brillo o cualquier otro sistema para saber con qué objetos podemos interactuar, cuando dirijamos nuestro personaje hacia ellos, y sólo haciéndolo de ese modo, se ilumi-

6,3

Oro y Gloria: La Ruta Hacia El Dorado

Pros: Las conversaciones de los personajes son bastante simpáticas. La idea básica de algunos puzzles. Las secuencias de vídeo extraídas de la película.

Contras: Los puzzles son demasiado elementales y hay muchos fallos de programación. El control de los personajes no es todo lo preciso que debiera.

Cómic-os con experiencia

Mortadelo y Filemón: Dos Vaqueros Chapuceros

No es esta la primera vez que los personajes creados por Francisco Ibáñez aparecen en un videojuego. De hecho, y a pesar de lo que pienses, hace muchos años que adquirieron la experiencia con la que cuentan hoy día ¿Quieres verlo?

ZX Spectrum son las palabras que todo buen "jugón" debe tener en su mente grabadas a fuego. La máquina con la que miles de personas se iniciaron en el "largo y tortuoso" camino hacia la perfección lúdica, pasando por muchos otros sistemas hasta los que tenemos hoy en nuestro poder. Pero, en ocasiones, hay juegos que mantienen la misma esencia de la que hacían gala hace años, y una gran prueba de ello es el nuevo juego de Mortadelo y Filemón, programado por Alcachofa Soft, creadores de El Sulfato Atómico, La Máquina Meteoroloca y el más reciente El Tesoro de Isla Alcachofa, título con el que la compañía ha adquirido la experiencia necesaria para hacer más y mejores juegos.

Los personajes de Ibáñez aparecieron por primera vez en el ya mencionado ZX Spectrum, consiguiendo un juego original y divertido para los tiempos que corrían. Carreras de caracoles, inútiles terroristas enmascarados y, en general, todos los detalles característicos de las historietas se daban cita en este juego.

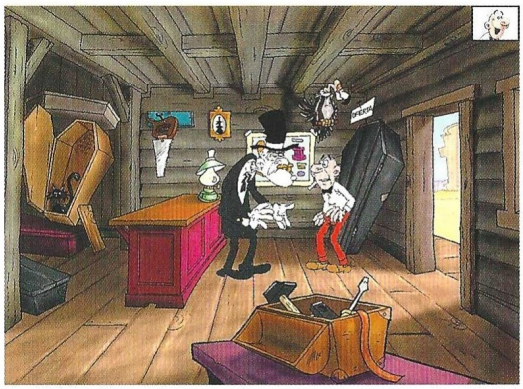
Poco tiempo después se publicó una nueva aventura, mucho más elaborada gráficamente y, lo que es mejor, dividida en dos juegos completamente distintos, cada uno de ellos dedicado a un personaje, siendo necesaria una contraseña para acceder al protagonizado por Mortadelo, la cual se nos proporcionaba cuando terminábamos el de Filemón.

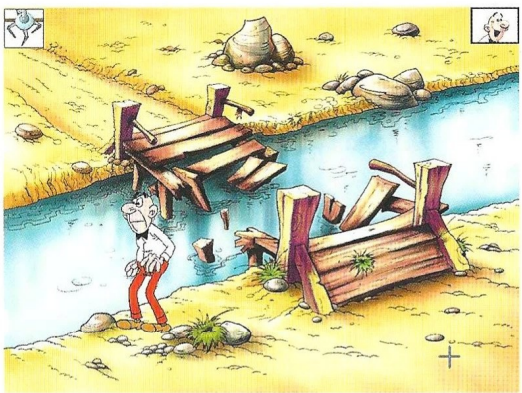
Mortadelo y Filemón: Dos Vaqueros Chapuceros es para nosotros, junto con Terror, Espanto y Pavor, analizado en este mismo número, el mejor juego de estos personajes publicado hasta la fecha, encasillado como no podía ser de otro modo dentro del fabuloso género de la aventura gráfica, al que sin duda alguna han cogido el gustillo.

Casi todo en esta nueva aventura es muy bueno, y decimos "casi todo" porque es posible encontrar fallos evidentes, aunque no afectan prácticamente al desarrollo del juego. Son fallos que los jugadores inexpertos no apreciarán en la mayoría de los casos, pero sí se percatarán aquellos que hayan jugado a juegos similares.

Una situación rimbombante

Como de costumbre, el energúmeno Bacterio ha hecho de las suyas. Tratando de ayudar a Ofelia con unas pastillas adelgazantes, la ha reducido al tamaño de una "rata", aunque conserva su oronda forma, es decir, no ha adelgazado lo más mínimo. El caso es que ha ingeniado una máquina para tratar de ayudarla en lo posible, aunque resultará más complicado de lo que parece. Se trata de un artefacto capaz de transportar a aquel que lo use al interior de las películas y, cómo no, los agraciados son Mortadelo y Filemón. Su misión es viajar hasta el rodaje de "Parque Jurásico", lugar en el que tendrán que hacerse con ADN de dinosaurio, la única vía posible para curar a Ofelia.



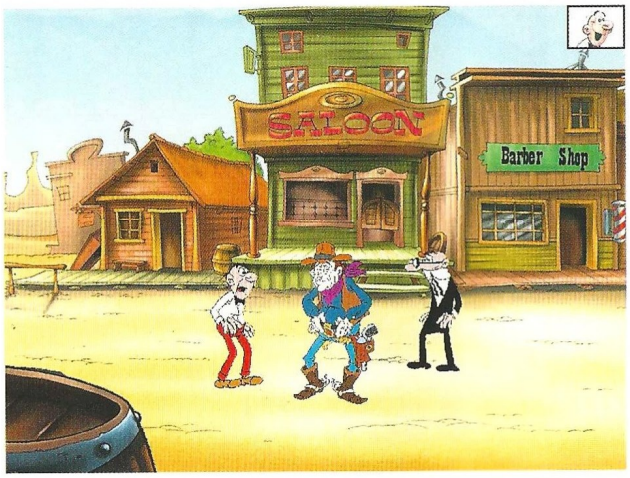


Como es lógico, mientras el Súper y Bacterio les explican cómo funciona el cacharro, el "inteligente" Mortadelo apretará el botón que no debe, siendo transportados al lejano Oeste Americano, en el que será posible encontrar indios, vaqueros y al mismísimo John Wayne, ejerciendo en su papel más habitual; "Sheriff".

La máquina cuenta con un diamante, sin el que es incapaz de funcionar, dandose la "lejana" casualidad de que Billy "el Niño" se ha hecho con él. A partir de este momento empezará un auténtico calvario para los "valerosos" agentes de la T.I.A., que tendrán que hacer todo lo posible para recuperar dicho diamante y regresar al cuartel general.

Se las verán con indios, ladrones y borrachos, y como suele ser habitual en este tipo de juegos,

Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, SVGA de 2MB, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Alcachofa Soft
Distribuidor: Zeta Multimedia

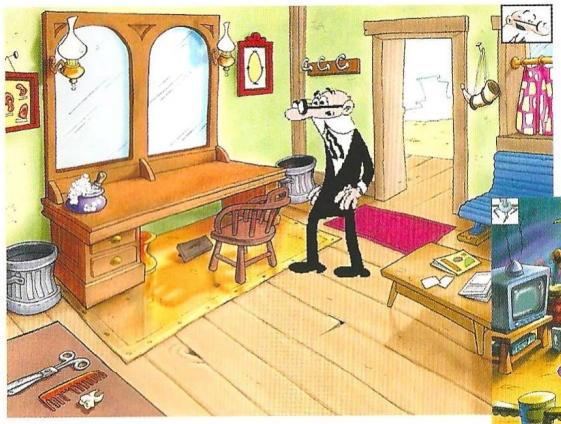


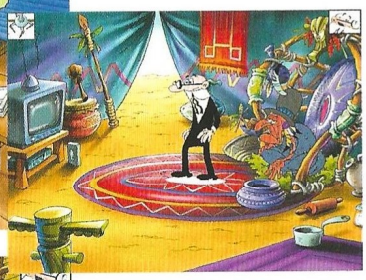
Mortadelo y Filemón tendrán que viajar hasta el rodaje de "Parque Jurásico" para hacerse con ADN de dinosaurio

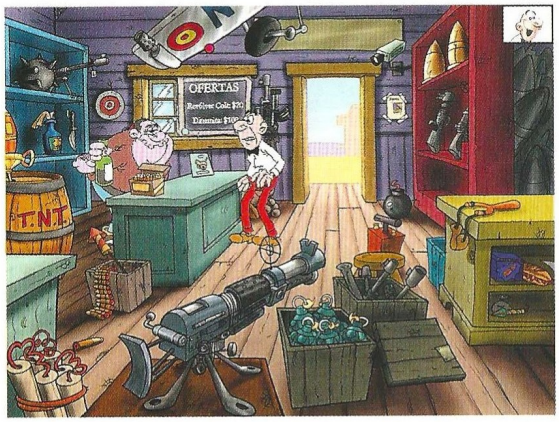
con cientos de puzzles que resolver, algunos de ellos realmente retorcidos.

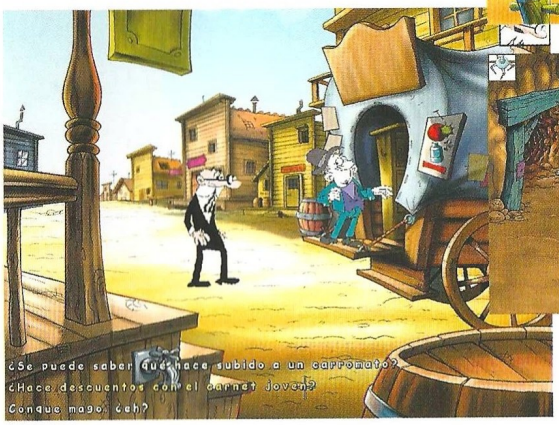
Uno de los aspectos más elaborados en la aventura es el doblaje, que si bien no coincide a la perfección con los movimientos bucales de los personajes, está realizado por grandes profesionales de este menester, de modo que el jugador podrá reconocer dichas voces sin demasiados problemas.

Sin embargo, y como suele ser habitual en muchos juegos, fuerzo. Por poner un ejemplo, en ocasiones, cuando ya hemos hablado con un personaje todo lo que se podía hablar, en lugar de terminar la conversación en un punto, tendremos la opción de volverle a









...en la Red

Para saber más acerca de las posibilidades de ésta y otras aventuras de la compañía, puedes visitar estas Webs: www.alcachofasoft.com o www.zetamultimedia.com

Mortadelo y Filemón: Dos Vaqueros Chapuceros cuenta con algunos fallos que impiden que el juego llegue un poco más alto ya que, a nuestro parecer, son problemas tan pequeños e incomprensibles que podían haber sido evitados con el mínimo es-

preguntar lo mismo que la 30 veces anteriores, algo que desconcertará al jugador, sobre todo al que no está familiarizado con este tipo de aventuras. Otro claro ejemplo de "fallo" es el poder coger el mismo objeto una vez y otra en el mismo lugar que lo encontramos, lógicamente sin encontrarle una nueva utilidad.

Para terminar, y esto es algo que por lo menos a nosotros nos ha ocurrido así, cuando comencemos ésta aventura y debamos usar la clave del nivel 2 para utilizar la entrada secreta, la combinación que se nos proporcionará en dicha nota será: "Pulsen una vez en el ojo derecho de la calavera luego dos veces en el izquierdo, y después dos veces de nuevo en el derecho". Esto no es correcto, o al menos no cuando jugamos nosotros. El orden correcto es empezando la secuencia por el ojo izquierdo y terminando por el mismo, es decir, izquierdo, derecho, izquierdo. Por lo menos, eso sí, las veces que hay que pulsar en cada uno son correctas.

Por lo demás, aquellos que busquen una aventura divertida y quieran reírse con estos inmortales personajes, no deben perderse éste juego bajo ningún pretexto.

7,1

Mortadelo y Filemón: Dos Vaqueros Chapuceros

Pros: El nivel gráfico ha mejorado bastante, sobre todo en las secuencias de vídeo. La calidad de las voces es muy buena, siendo algunas de ellas fácilmente reconocibles. Esta aventura, unida a Terror, Espanto y Pavor, forman otra aventura alternativa. Es posible jugar On-Line, controlando un jugador a Mortadelo y otro a Filemón.

Contras: Tiene algunos fallos de programación que equivocarán a algunos usuarios. Los personajes, en la lejanía, no son demasiado nítidos. No es todo lo extensa que nos gustaría.

En cuerpo y alma

Simon the Sorcerer 3D

Simon the Sorcerer fue una de las aventuras gráficas con más éxito entre los aficionados al género en nuestro país, y su secuela no hizo sino afianzar al personaje entre los clásicos.

En el primer Simon the Sorcerer, un adolescente encuentra un libro mágico que le transporta a un universo de fantasía donde tiene que enfrentarse al malvado hechicero Sórdido para volver a nuestro mundo. Al final de la segunda parte, el cuerpo y el alma de Simon quedan separados, y Sórdido toma posesión del cuerpo del adolescente para viajar a nuestro mundo y descubrir secretos con los que dominar el universo.

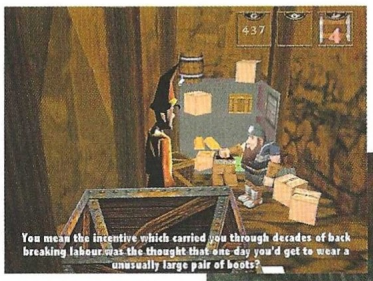
Esta tercera entrega comienza cuando Sórdido llega a su castillo y mete su alma en un robot que su fiel sirvo, Runt, ha creado a tal fin. Los planes de Sórdido y Runt incluyen la localización del Antiguo, un desconocido ente que podría dar al hechicero un poder inimaginable. Mientras tanto, el cuerpo sin vida de Simon es rescatado por una misteriosa joven.

Poco después, tres hechiceros llevan a cabo un peligroso ritual en lo alto de una pirámide para reunir el cuerpo y el alma de Simon. El proceso dura siete días y siete noches, pero para que la unión sea completa, el joven debe superar una serie de pruebas antes de abandonar la pirámide. Logrado este primer objetivo, ha de comer un Melocotón de la Vida para que la unión sea permanente. Cuando Simon vuelve a ser él mismo, recibe una carta de su antiguo amigo, Calypso, que le pide que se reúna con él en la ciudad de Poliganis. Una vez más, Sórdido y Simon tendrán que enfrentarse para decidir el destino del mundo.

Modernización de un clásico

El cambio más evidente en esta entrega con respecto a las anteriores es el abandono del interfaz clásico "point-and-click" y los gráficos 2D a un entorno 3D, creado con un engine llamado NDL NetImmerse 3D que Headfirst (antes Adventure Soft) ha desarrollado para la ocasión.

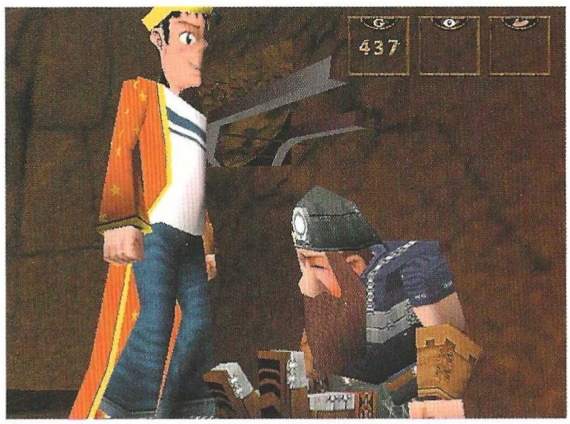
Las implicaciones de poner una aventura en 3D son muchas, desde el sistema de control del personaje hasta las posibilidades de acción y movimiento del mismo: correr, agacharse, gatear, libertad de cámara, combate... Sin embargo, sigue siendo una aventura y ofreciendo un sentido del humor que siempre ha caracterizado a la serie.

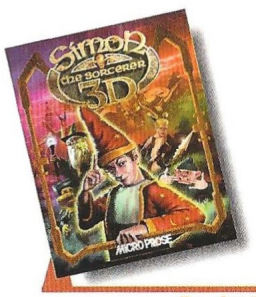


Un hada madrina rechoncha y pesada, un sacerdote que tiene bajo la cama unas revistas de monjas, gusanos de la madera –presentes en todas las entregas del juego– que todo lo devoran, un pastor que espera que alguien le cambie una vaca por habichuelas mágicas, y un sinfín de detalles y situaciones, marcan el compás cómico del juego.

Pobres gráficos

La utilización de un entorno 3D también permite que los escenarios sean más grandes, pero no más espectaculares, salvo en el caso de un puñado de excepciones. El interior de la pirámide, la ciudad de Poliganis y algunos lugares más, ofrecen buenos gráficos, pero en cambio, los caminos y sus alrededores, así como la mayoría de los interiores, emplean texturas simplonas para rellenar vastos escenarios que resultan ciertamente pobres en su conjunto.

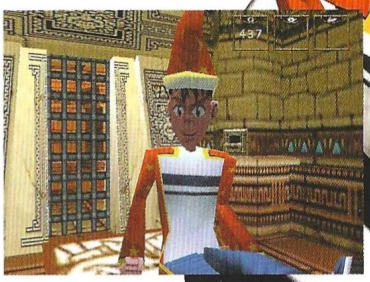


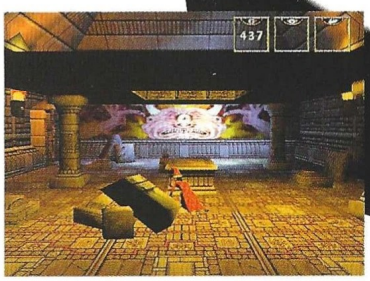


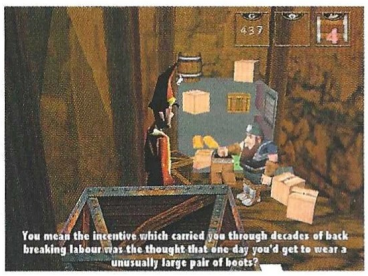
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 64Mb de RAM, 300Mb de disco duro libres, tarjeta acelaradora 3D, ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: 1
Editor: Headfirst Productions
Distribuidor: Proein

Una vez más, Sórdido y Simon tendrán que enfrentarse para decidir el destino del mundo

Respecto a los puzzles, hay de todo un poco: los típicos de localizar objeto para hacer algo concreto o encontrar la llave de una puerta, hasta las más complejas secuencias que exigen grandes dosis de paciencia. También el uso del entorno 3D abre las puertas a posibilidades como trampas tipo Indiana Jones con la gigantesca piedra rodante y algunas cosas más.







Los diálogos son fundamentales en cualquier aventura que se precie de serlo. En ésta adoptan un sistema ya habitual en el género, con una serie de opciones a elegir con el teclado. Muchos de ellos son la auténtica salsa humorística de Simon 3D y prácticamente en todo momento destilan el inconfundible sello de Simon Woodroof (creador de toda la saga). Desafortunadamente el juego está completamente en inglés, hecho reprochable que sólo obedece al inexplicable desinterés de la distribuidora por este título.

En conjunto, a pesar de cierta pobreza visual y el hecho de que esté en inglés, Simon the Sorcerer 3D es una buena aventura que sabe salvar el salto de 2D a 3D. Los personajes –viejos conocidos y muchos nuevos– son el sol alrededor del cual gira todo lo demás, mientras que los escenarios parecen casi un accidente.

Humor y un guión entretenido, así como una jugabilidad que aprovecha al máximo el nuevo entorno, hacen de Simon 3D una buena opción para los aventureros.

...en la Red

www.simon3d.com
Sitio web oficial del juego.

zap.to/stsswamp
Inspirado en el famoso Swampling, este sitio web ofrece información acerca de la saga.

www.simonthesorcerer.net
Aunque no es un dominio oficial, esta página web es una de las mejores para acercarse al mundo de Simon.

www.ultimate-sts.co.uk
Toda la información posible acerca de Simon the Sorcerer está aquí reunida.

7,5

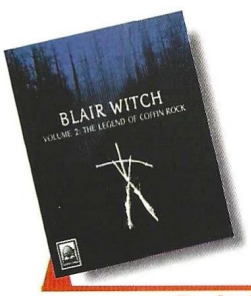
Simon the Sorcerer 3D

Pros: Simon 3D mantiene la esencia de sus predecesores y ofrece nuevas posibilidades gracias al engine 3D sobre el que se ha creado.
Contras: Está totalmente en inglés. El aspecto visual es un tanto simple en numerosos lugares del juego.

Decepcionante continuación

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Si Rustin Parr nos llevaba a principios de los años 40, esta segunda entrega nos hace retroceder aún más, a finales del siglo pasado. Por el camino se han dejado más elementos de Nocturne y Blair Witch, quedando una aventura completamente independiente basada en un breve historia de los mitos creados en la película.



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, ratón, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Human Head / G.O.D.
Distribuidor: Proein

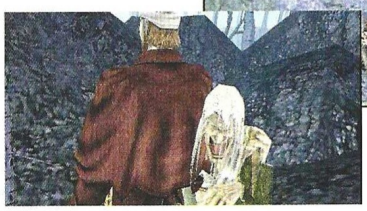
En la primera parte de esta trilogía, se hacía sentir claramente la sombra de Nocturne. Estaba desarrollado por la misma compañía, y con su motor de juego, sistema de control, inventarios y otros aspectos más o menos técnicos, además de aprovechar personajes, lugares e ideas creados en ese título. En el volumen 2 se sigue utilizando el mismo motor, lo que supone a la vez una ventaja y un inconveniente: asegura una calidad mínima bastante buena en el aspecto gráfico, pero no se ha producido el avance esperado en un mercado que progresa a un ritmo tan frenético como este. Por desgracia, también se mantiene el confuso y algo engorroso control, que fundamentalmente sirve para complicar situaciones aparentemente sencillas.

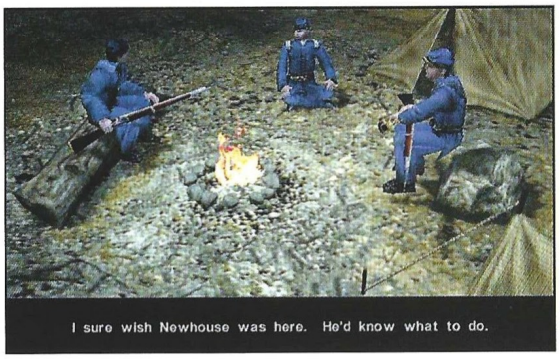
El juego se basa en la leyenda de Coffin Rock, un hecho que tuvo lugar en los años 1880. Una pequeña, llamada Robin Weaver, desaparece en los bosques malditos que rodean Burkittsville. Se forma un equipo de búsqueda que se interna en los bosques para encontrarla. Los cinco hombres que lo componen son descubiertos después, en el lugar que pasaría a denominarse Coffin Rock, atados y destripados, dispuestos para un macabro ritual, y, cuando los autores de este hallazgo van a buscar ayuda, desaparecen sin dejar rastro. La niña, sin embargo, consigue volver a su casa.

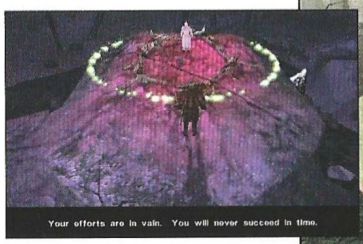
Como jugadores, asumimos el papel de un militar de la guerra civil americana, que despierta amnésico en los bosques de Burkittsville. Conducido por Robin Weaver, la niña de la leyenda, vamos a casa de su abuela, que cuidará de nosotros, y nos bautizará como Lazarus. Sin embargo, mientras la voluntariosa señora Weaver cura nuestras heridas, la pequeña desaparece en los bosques. Se organiza el grupo de rescate entre los vecinos del pueblo, pero Lazarus decide buscar por su cuenta, instado por su benefactora.

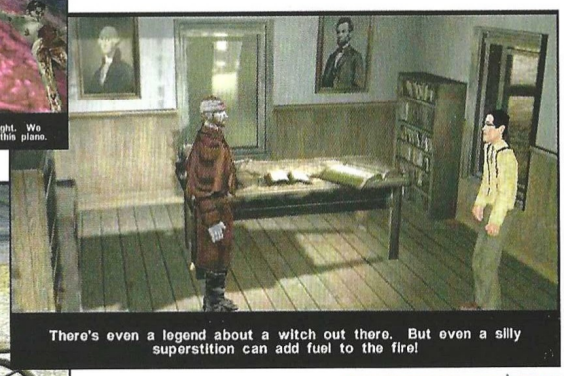
La historia está organizada de manera que se intercalan los segmentos de "presente", con los recuerdos del protagonista, que van volviendo poco a poco, y así se van componiendo un doble puzzle que nos llevará a resolver el misterio de la desaparición de Robin. De esa forma, aunque los escenarios del juego no sean muy amplios, y estén compuestos principalmente por bosques, se aprovechan dos veces, ya que, cada vez que se llega a una nueva zona, vuelven los recuerdos de lo que sucedió allí durante la guerra. Eso no sirve sin embargo, para alargar excesivamente la aventura. Si uno de los aspectos que más llamaba la atención del volumen 1 era su extraordinaria brevedad, este segundo es aún más corto, de modo que cualquier jugador con un mínimo de habilidad se lo puede terminar de una sola sentada en una tarde (un poco larga, eso sí, pero una es suficiente).

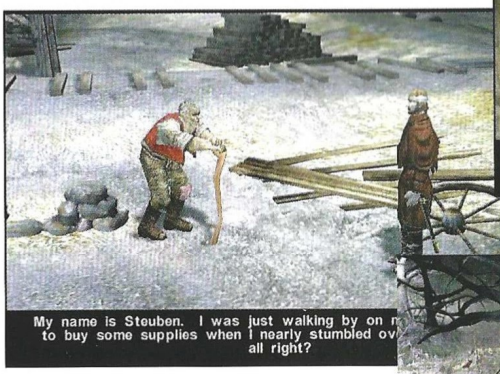
Lo mejor del juego es lo mismo que tenían tanto Nocturne como Rustin Parr: la atmósfera creada por la conjunción de los gráfico y el sonido. Eso no significa que los gráficos no estén exentos de problemas. Además de la escasa variedad de entornos ya mencionada (algo que, al fin y

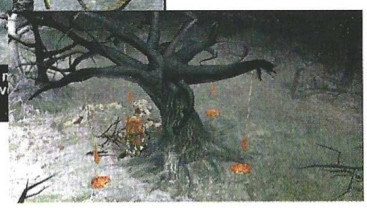












al cabo, ya era propio de la película), a la que hay que añadir la de enemigos, se aprecian defectos de "clipping" y otros problemas, como que el protagonista pueda caminar por encima de ciertos obstáculos que encuentre en su camino, como arbustos y similares, o atraviese otros, como los cuerpos de sus enemigos caídos.

Además, en un juego que se basa fundamentalmente en una historia que se narra por medio de una ingente cantidad de secuencias de diálogo, entre las que se intercalan las escenas de acción en las que controlamos al personaje, resultan imperdonable que todos ellos estén en inglés.

Cuando no estamos metidos en uno de esos largos diálogos, solemos estar recorriendo el bosque, enfrentándonos con los enemigos que se crucen en nuestro camino, y ahí es cuando más se nota lo incómodo del sistema de control. Además de eso, hay poco más que hacer, ya que los puzzles son escasos y muy fáciles de resolver, y, aunque la historia empieza siendo interesante, y está bastante bien estructurada, alternando entre pasado y presente, tiene uno de los finales más anticlimáticos que hemos visto en tiempo, y nos deja con una cierta sensación de "¿y esto es todo?".

...en la Red

blairwitch.godgames.com
Sitio web oficial habilitado por Gathering Of Developers para toda la trilogía.
www.blairwitch.com
Sitio web oficial de las películas, tanto la original como la nueva, y del Blairfest.

5,1

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

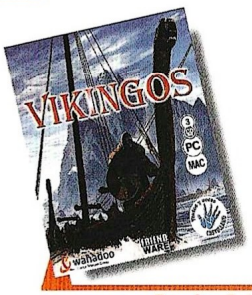
Pros: La atmósfera creada por gráficos y sonido. La historia, a pesar del decepcionante desenlace, consigue resultar entretenida.

Contras: Es demasiado corto e incluso podría decirse que demasiado fácil. Está en inglés y tiene demasiados diálogos si no se controla bien el idioma.

El precio de la vida

Vikingos

En un mundo sin piedad, en un universo en donde sólo los más poderosos sobreviven, el precio de la vida es elevado. Basado en la intrigante historia de uno de los pueblos menos conocidos de la Tierra, este juego te transportará hasta un universo inexplorado...



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95/98, tarjeta de vídeo de miles de colores, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido de 16 bits, Ratón.
N° de jugadores: 1
Editor: Index +
Distribuidor: Friendware

La trama que Vikingos nos ofrece no es sino la excusa para entender y conocer a una de las culturas menos estudiadas de la historia. A caballo entre el imperialismo doméstico y la grandeza de los conquistadores de la Antigüedad, los vikingos supieron aprovechar la neblina de desconocimiento que los rodeaba para hacerse un hueco en el mundo. Index+, con títulos en su haber como Paris 1313, Cruzadas o Louvre, nos ofrece en esta ocasión la oportunidad única de conocer, gracias a su extensa base de datos, la verdadera cultura, el arte y las costumbres de una compleja sociedad de la que se dice llegó a América antes que el mismísimo Colón.

Familiar...

Todo comienza haciendo saber al jugador sobre la muerte de uno de los hijos de un jefe vikingo. Haraldsson contraerá después de sufrir esta gran pérdida una rara enfermedad que amenazará su vida. Se ha intentado aplicar todo tipo de sortilegios y medicinas, pero no parece haber cura posible para el mal que aqueja al caudillo. Entre tanto, la noticia de la existencia de un poderoso chamán llega a oídos de este jefe quien, aconsejado por sus amigos, decide hacer venir hasta su tierra al famoso curandero.

Será de boca de Eldgrim, el chamán más poderoso que nunca se haya conocido, de quien oiremos la narración de la historia. Una leyenda que nos cuenta cómo el mago fue trasladado desde el país de las Estepas Blancas hasta la propia Noruega. Sólo existe un problema: las posesiones del poderoso líder vikingo se han visto mermadas en los últimos tiempos, debido sobre todo a que sus incursiones más recientes no le han reportado los beneficios que él mismo esperaba.

Así las cosas, habrá que buscar la manera de financiar el traslado del sabio desde su país hasta el lugar en donde reside Haraldsson. Para ello tendrás que comerciar a lo largo y ancho del mundo vikingo, conocer sus costumbres, hablar con sus gentes y recopilar cuantos datos podamos para, así, llevar a cabo nuestra empresa.

Más de lo mismo

Si estuviste atento al lanzamiento al mercado de Cruzadas hace unos pocos meses, verás que este juego es prácticamente igual, si bien algunas mejoras gráficas delatan que su realización ha sido posterior a la del título cuya aventura gráfica se desarrollaba en la Edad Media. Un sistema de puntos calientes repartidos a lo largo y ancho de la pantalla, delatará algunas de las acciones que tendremos que llevar a cabo, tales como hablar con los personajes para recabar información, recoger objetos para usar en otros momentos o consultar la extensa base de datos históricos, utensilios y profesiones necesarios para resolver los enigmas que se vayan planteando a lo largo del juego. Por lo demás, algunos puzzles y pocos momentos de acción replantean los tópicos ya vistos, sin sorpresas, que incorpora casi toda aventura gráfica.

...en la Red

El sitio en la Web del juego, en francés, www.indexplus.fr ofrece a los internautas toda la información que puedas necesitar sobre este juego. La web de la distribuidora también ofrece entre sus páginas algo de información www.friendware.es

6,7

Vikingos

Pros: Buena ambientación y gran fidelidad histórica. Adictivo y muy interesante, la historia que desarrolla es el elemento de más peso en el juego. Doblado y traducido al castellano.
Contras: Aunque resultón, el aspecto gráfico del juego tiene algunos puntos que podrían haberse mejorado a estas alturas.

DRACULA II
El Último Santuario

Es Sólo Un Juego...
...Pero Preparate
Para Sentir El Mal

Un juego de: François Villard y Jacques Simian
Música: Laurent Parisi

- Más de 25 horas de juego.
- 13 vampiros con los que luchar y eliminar.
- 20 personajes distintos en 3D con increibles capturas de movimientos.
- Más de 20 lugares y 40 decorados para explorar.
- Cientos de animaciones.
- Más de 100 objetos que deberás encontrar entre los decorados.
- Inventario muy dinámico y con objetos combinables.
- Visión en 360º
- Distintos tipos de armas.

PC CD-ROM

Aventura Gráfica 3D
Texto y Voces en Castellano

www.draculagame.com

Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 725 90 81
www.friendware-europe.com

wanadoo
France Telecom Group

CANAL+ MULTIMEDIA

FRIENDWARE

© 2000 Index, France Telecom Multimedia Publications, Canal+ Multimedia. Publications: Wanadoo Publications, Canal+ Multimedia. A Wanadoo Publications Production.

La guerra de los dioses

Sacrifice

Sorprendente, distinto y original, como todas las producciones de Shiny, Sacrifice es una inusual propuesta para los aficionados a prácticamente cualquier género, pues combina estrategia, acción y aventura en distintas dosis.

Aunque sin duda alguna Sacrifice posee una identidad única porque, entre otras cosas, no imita a ningún otro juego, su mecánica y diseño lo clasifican automáticamente dentro del género de la estrategia en tiempo real. Con su propio estilo mezcla también algo de acción con un guión y situaciones que podríamos considerar típicos de las aventuras.

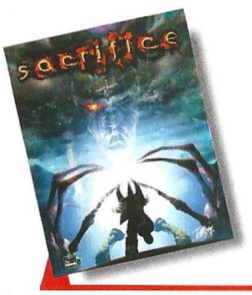
El protagonista es un hechicero llamado Eldred que, al parecer, ha sido responsable de la destrucción de su mundo. Transportado ante los cinco dioses que conforman el panteón del universo de Sacrifice, Eldred se ve envuelto en una disputa divina, una traición y una guerra en la que el hechicero jugará un papel clave. Podrá elegir servir a cualquiera de los dioses, pero su decisión marcará no sólo las misiones que tenga que cumplir, sino también qué conjuros y criaturas tendrá a su disposición.

Magia y almas

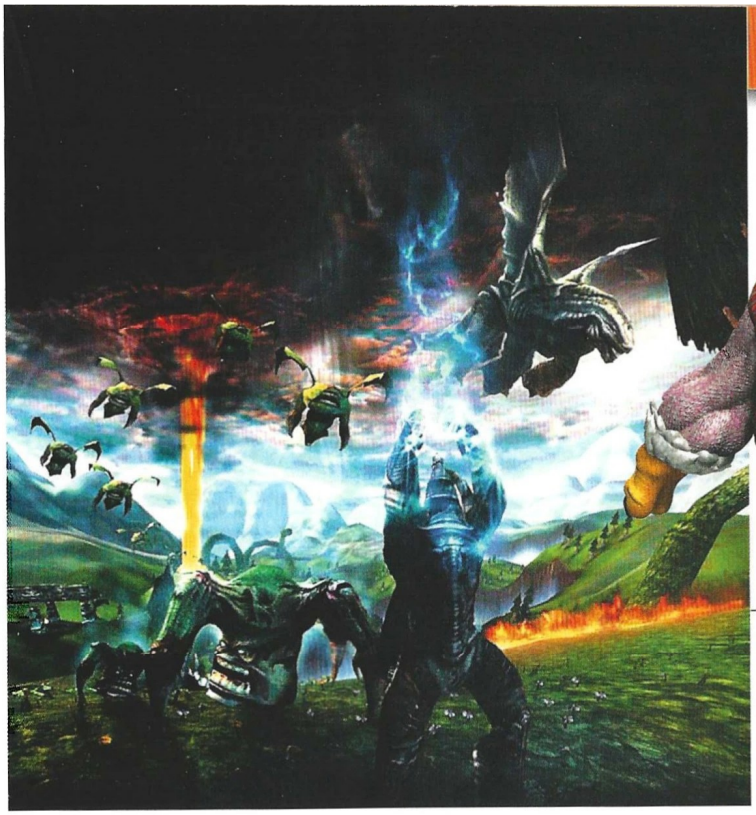
En Sacrifice hay una serie de elementos de juego que son vitales durante su desarrollo. El primero es el altar del dios que gobierna cada mundo, un lugar donde Eldred recobra energía si su envoltura carnal es destruida, escenario de conversión de almas para su posterior transformación en criaturas y centro último de poder del hechicero. Si el altar es destruido o profanado, Eldred se esfumará en el vacío.

La energía mágica, el maná, procede de unas fuentes naturales presentes en todos los mundos. Dichas fuentes suministran su caudal a cualquier hechicero que se encuentre dentro de su radio de acción, pero es posible erigir sobre ellas unas estructuras llamadas manalitos que transfieren la energía únicamente al hechicero propietario del manalito. A medida que Eldred se aleja de una fuente, más despacio recobra maná, así que necesita de unas criaturas llamadas "manahoars" que actúan como repetidores de energía para que el hechicero pueda absorberla con mayor rapidez.

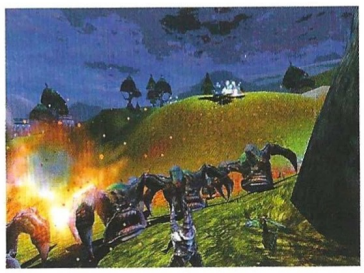
Por tanto, el maná es un recurso fundamental en Sacrifice. El segundo y último son las almas, absolutamente imprescindibles para invocar criaturas de todo tipo. Cada escenario otorga a

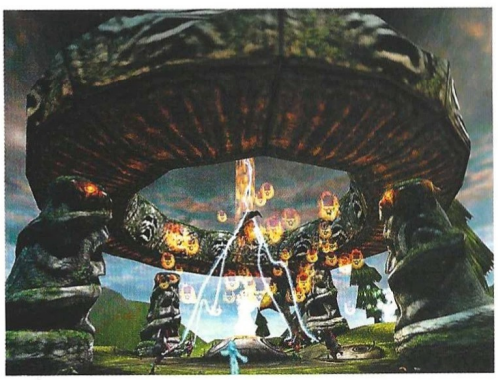


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium II 300Mhz, 64Mb de RAM, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, 650Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D 8Mb
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Shiny Entertainment
Distribuidor: Virgin



Eldred se ve envuelto en una disputa divina, una traición y una guerra en la que el hechicero jugará un papel clave





Eldred un número limitado de ellas, y sólo puede obtener más convirtiendo las de los enemigos caídos en combate.

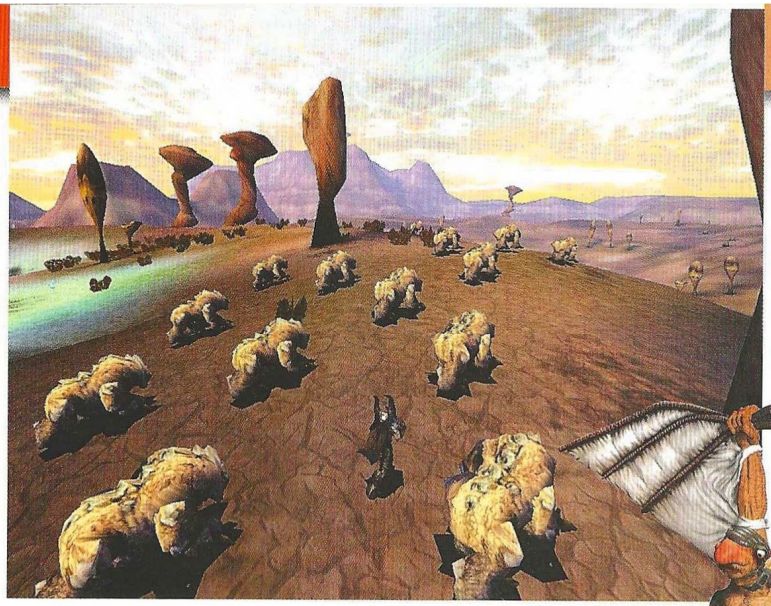
Siempre cambiante

Las criaturas que se pueden invocar son numerosas, aunque hay que ganarse nuevos conjuros para acceder a las más poderosas. Eldred puede dar a su ejército personal las órdenes que quiera: defender una posición, atacar, moverse, proteger a alguien, desplazarse en formación... Es posible asignar teclas de acceso rápido a diferentes grupos, lo que permite controlar mucho mejor el combate.

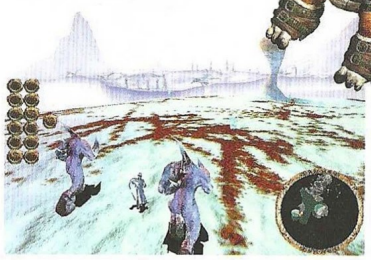
De una u otra forma, cada escenario plantea básicamente la derrota del hechicero o hechiceros enemigos. Normalmente esto exige la destrucción o profanación de su altar, algo que se puede lograr perfectamente aunque no hayan muerto todos los siervos del oponente. Algunas misiones proponen otro tipo de objetivos, como evitar que dos enemigos consigan un número determinado de fuentes de maná o devolver la tranquilidad a una aldea.

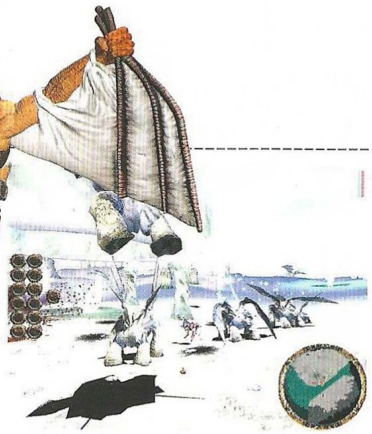
Larga vida

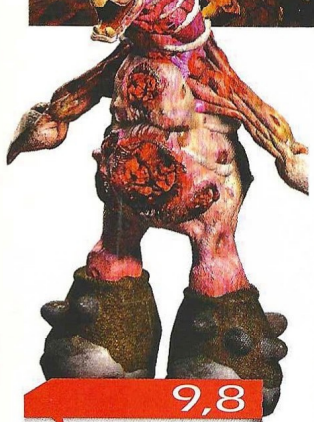
Quizá todo parezca un tanto complejo, sobre todo teniendo en cuenta que hay además conjuros de ataque, curación y defensa que se suman a los de invocación para ganar la batalla. Pero realmente, una vez que se comienza a jugar a Sacrifice, no se tarda más de media hora en hacerse con él, aunque sí llevará muchas más horas poder desengancharse. La estructura no lineal de las misiones asegura un alto nivel de rejugabilidad, hecho que



Se juega en una perspectiva de tercera persona con libertad para mover la cámara alrededor del protagonista







numerosos atajos de teclado que predefine el juego en su instalación. Sacrifice es uno de los títulos más importantes del momento. Su indiscutible calidad, el elevado nivel de rejugabilidad, su originalidad y diseño, y en general, todo lo que hace de él lo que es, lo convierten en un imprescindible para todos los aficionados a los juegos.

Shiny. Al apartado visual se añade el sonoro, que cuenta con buenas voces en castellano y gran cantidad de efectos de todo tipo.

Se juega en una perspectiva de tercera persona con libertad para mover la cámara alrededor del protagonista y hacer zoom, y un sencillo interfaz permite controlar tanto los conjuros como la asignación de órdenes. Sin embargo, aunque sencillo, el interfaz no resulta demasiado práctico en combate, lo que obliga a memorizar los

se acentúa con la opción multijugador y el editor de escenarios incluido con el juego.

Una de grandes bazas de Sacrifice es la ambientación. Los gráficos son sencillamente grandiosos; prestan atención al más mínimo detalle y están en la línea de los mejores trabajos de

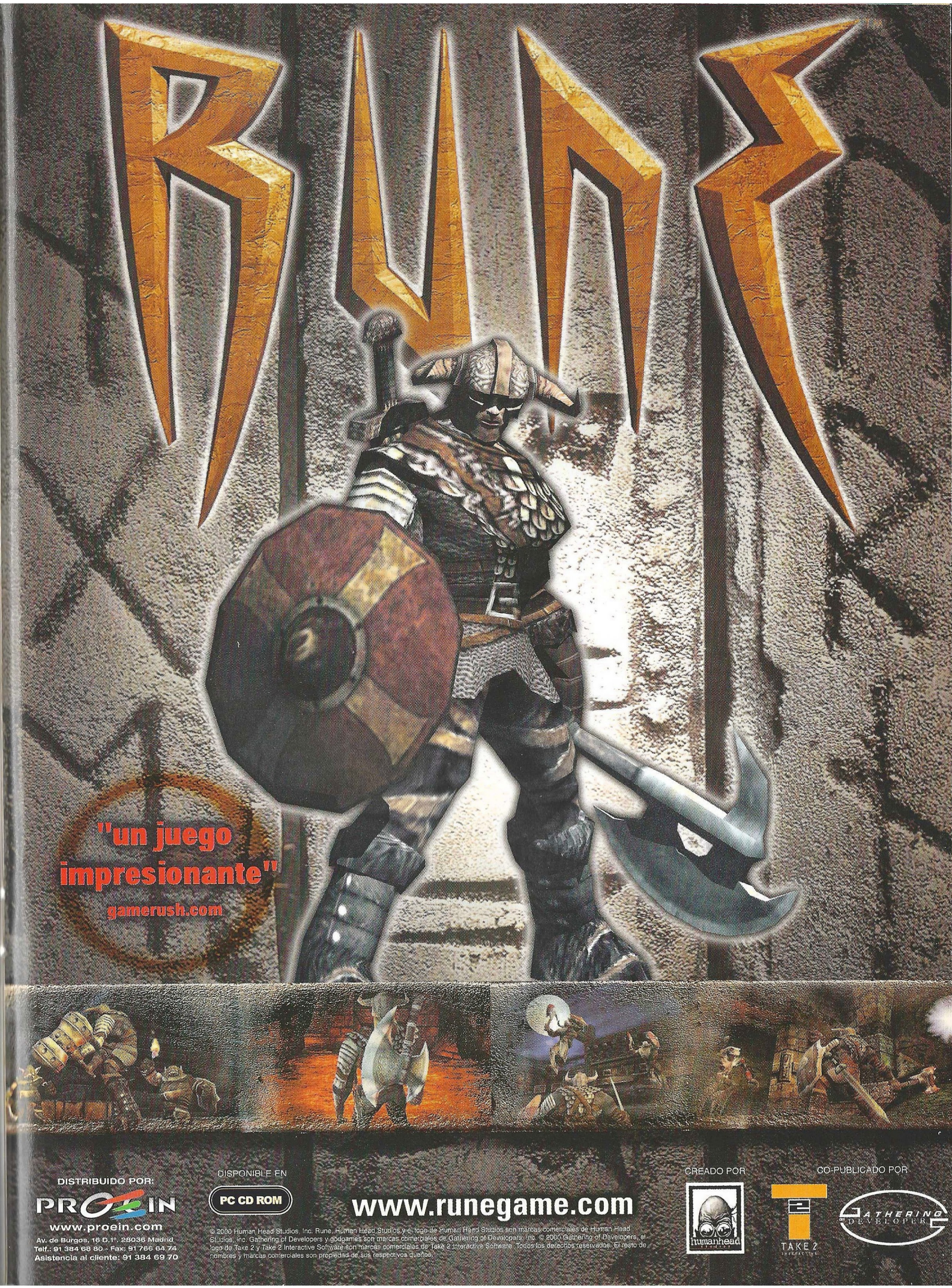
...en la Red

www.sacrifice.net
Este es el sitio web oficial del juego en la Red.
www.sacrificecenter.com
Uno de los múltiples sitios web creados por fans. Posiblemente el más completo en información y contenidos.

9,8

Sacrifice

Pros: Sacrifice es el mejor juego de Shiny hasta la fecha. Increíblemente adictivo y atractivo, consigue hacer desaparecer la realidad mientras se juega. Está totalmente en castellano.
Contras: Llega un momento en que la dificultad puede alcanzar límites insospechados.



DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

DISPONIBLE EN

PC CD ROM

www.runegame.com

CREADO POR

humanhead studios

CO-PUBLICADO POR

TAKE 2 INTERACTIVE

GATHERING OF DEVELOPERS

© 2000 Human Head Studios, Inc. Rune, Human Head Studios y el logo de Human Head Studios son marcas comerciales de Human Head Studios, Inc. Gathering of Developers y godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. © 2000 Gathering of Developers. el logo de Take 2 y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Todos los derechos reservados. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

El más grande

Civilization Call to Power II

Ya el año pasado dedicamos una portada al predecesor de este juego, por las novedades que aportaba a una saga tan famosa como Civilization, llevándola hacia nuevos territorios. Call to Power II refina la oferta.

Nada menos que 6.300 años de historia para gobernar una nación, conquistar y dominar un mundo. Comenzando en la prehistoria, la misión del jugador es crear una ciudad, construir su infraestructura, colonizar los territorios adyacentes, desarrollar la cultura y la ciencia, entablar relaciones diplomáticas y comerciales con otros pueblos... Participar de la Historia como nunca lo había hecho hasta ahora.

O casi. Quizá resulte duro a nuestros lectores, pero aquellos que no conozcan Call to Power (CTP), pueden remitirse al número 38 de CGW (enero de 1999), para conocer en profundidad este juego. CTP II tiene tantas novedades y aportaciones sobre su predecesor, que sólo nos centraremos ellas.

Más cómodo

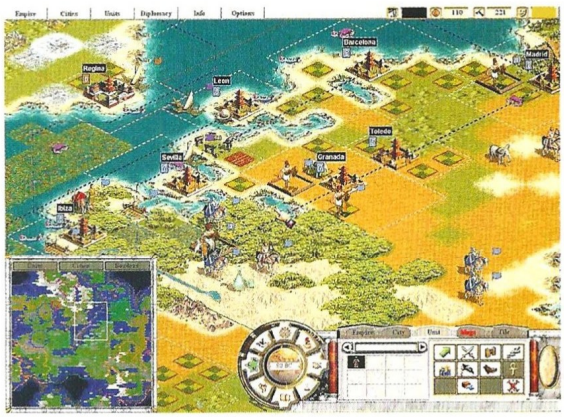
Hay muchos cambios con respecto a CTP. El primero y más evidente es el interfaz, que ahora permite acceder a las colas de construcción de ciudades, agrupamiento de unidades, gestión global del imperio y prácticamente cualquier elemento de juego, desde una ventana con pestañas situada en la parte inferior derecha de la pantalla. Esto resulta mucho más cómodo que ir navegando por incómodas e interminables ventanas emergentes cada vez que se pulsa sobre algo.

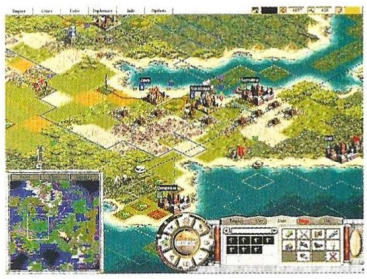
Además, una rueda emplazada junto a esa ventana proporciona acceso a otros elementos de importancia, tales como el comercio y la diplomacia. El resto del interfaz permite automatizar tareas y obtener información de una forma muy sencilla. Por ejemplo, es posible crear y guardar colas de producción para que cada nueva ciudad siga una pauta predefinida a la hora de construir estructuras y entrenar unidades. De igual forma, es posible incluir en la cola de producción de todas las ciudades del imperio, uno o varios elementos.

Una sola ventana permite, a través de un menú desplegable, echar un rápido vistazo al estado de las ciudades y el imperio, así como efectuar los cambios pertinentes en caso de que haya problemas.

Diplomacia y comercio

La inteligencia artificial también ha sufrido cierto grado de remodelación, algo que se nota principalmente en la diplomacia y sus opciones, más amplias que en CTP. Cuando un líder de otra nación envía un mensaje de cualquier tipo al jugador, éste puede limitarse a responder o bien lanzar una contraoferta, exigir algo o proponer un tratado, todo ello con el tono que quiera (prepotente, amistoso, etc.)



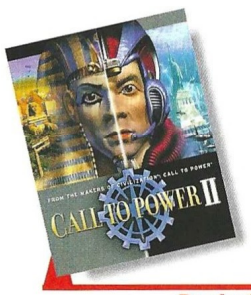


El comercio es también más llevadero, gracias además a la ampliación del radio de acción de las ciudades. Cuando un núcleo urbano nace, sólo puede obtener recursos de las casillas adyacentes, pero a medida que crece, va ampliando su alcance territorial, pudiendo obtener nuevos recursos naturales.

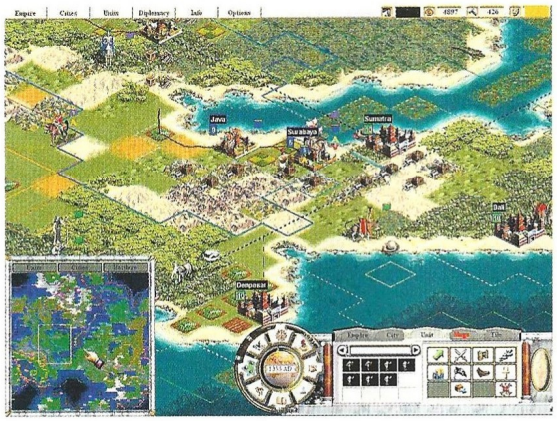
Límites militares

Por otro lado, CTP II utiliza un sistema de fronteras que define los territorios pertenecientes a cada nación, de forma que todo el mundo sabe cuándo está invadiendo o pisando suelo ajeno. Sin embargo, esto también supone un problema, porque no es posible realizar ninguna mejora de casilla en terrenos ajenos, con lo cual, si las ciudades de un imperio no están lo bastante cerca unas de otras como para que sus radios de acción se toquen, no es posible comunicarlas mediante carreteras.

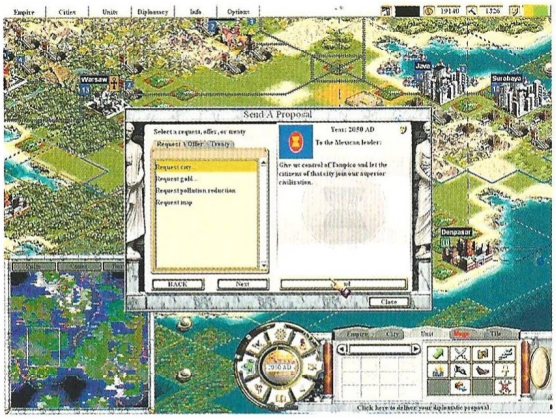
Los 6.300 años de historia tienen como objetivo el progra-

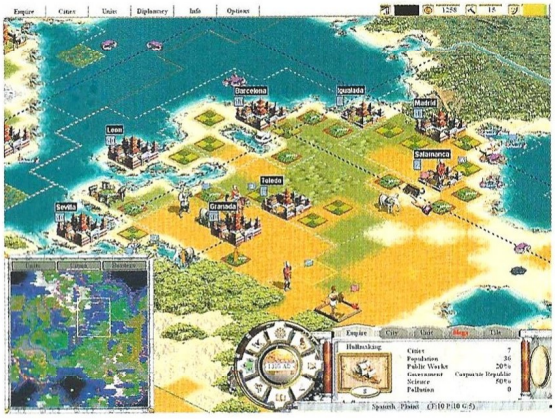


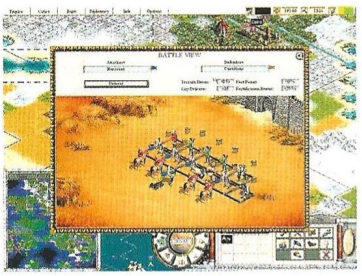
Precio: 7.995
Requerimientos : Pentium 166,32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

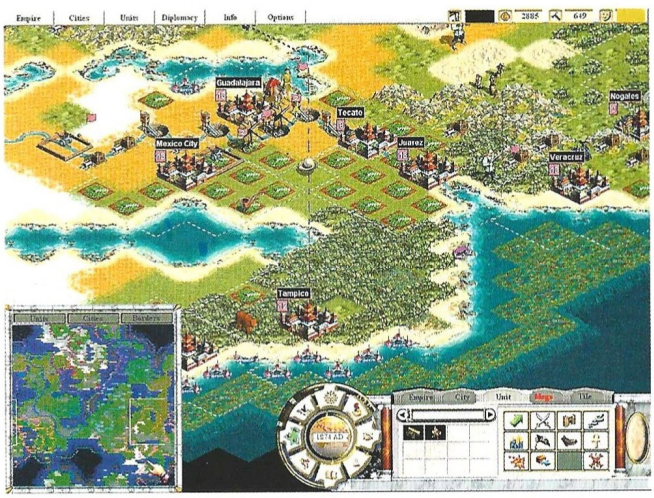


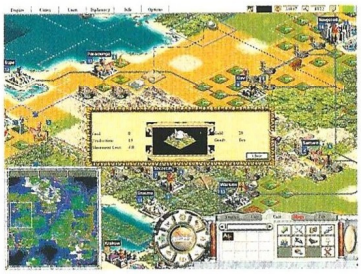
Nada menos que 6.300 años de historia para gobernar una nación, conquistar y dominar un mundo











...en la Red

www.activision.com
Desde el sitio del editor del juego, se puede acceder a las páginas web oficiales de CTP II.

www.ctp2.com
Una fantástica referencia para conocer todos los juegos Civilization, aunque se centra mucho en los de Sid Meier.

ma espacial, como en CTP, pero esta vez ha desaparecido el espacio como elemento de juego. Eso sí, se saca mucho más partido al mar. Las ciudades futuristas pasan por una expansión bajo las aguas, debido a los altos índices de contaminación en la superficie.

Quienes nunca se hayan acercado a ninguno de los títulos de Civilization (ya sea de Sid Meier o CTP), descubrirán en CTP II un fabuloso juego de estrategia que les tendrá enganchados durante años, hasta que salga el siguiente. Los que aún disfrutan con CTP, encontrarán que la secuela tiene mucho más que ofrecer a pesar de abarcar un espectro de tiempo más reducido: las batallas se producen de forma visual en una ventana, los nuevos avances, maravillas y sistema de biblioteca, así como la posibilidad de marcar un objetivo tecnológico (entre otras cosas), constituyen mejoras sobresalientes.

9,6

Civilization Call to Power II

Pros: Está totalmente en castellano. Aporta grandes innovaciones a CTP, y es tremendamente adictivo.
Contras: El aspecto gráfico no ha sufrido demasiados cambios. Aunque se puede desactivar parcialmente, el interfaz ocupa demasiado espacio en pantalla.

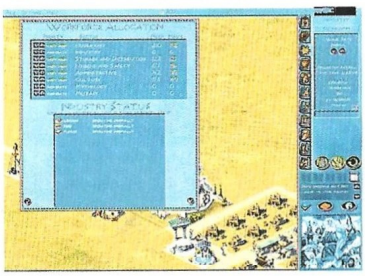
Pasión griega

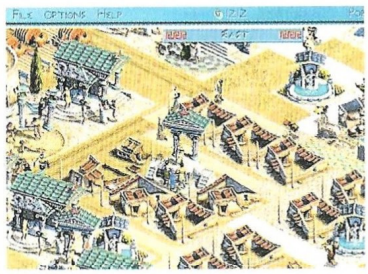
Zeus, Señor del Ólimpo

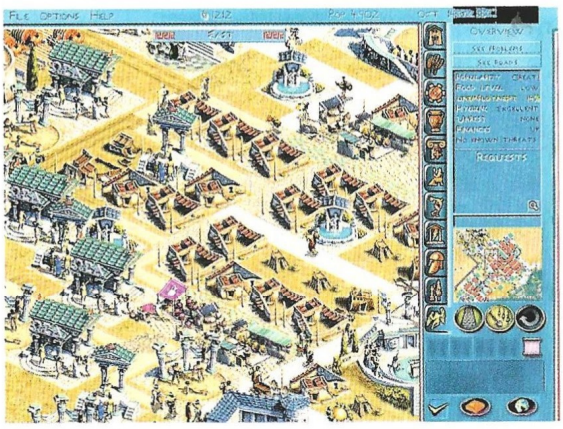
Los creadores de la serie Caesar, Faraón y Cleopatra, llevan su ambición un poco más lejos, a otro momento y lugar: la Grecia clásica, cuna de cultura, mitos, héroes y leyendas.

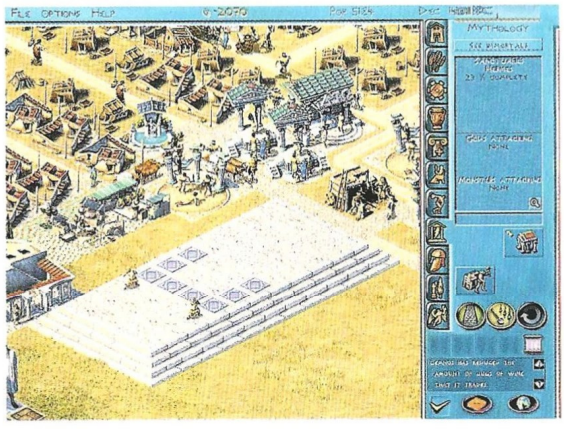
Como en los últimos títulos de este estudio, Zeus propone la completa gestión de una ciudad. Dicha labor contempla todos los aspectos posibles: economía, infraestructura, comercio, alimentación, mantenimiento, cultura, ejército... En apariencia puede resultar todo muy similar a quienes estén familiarizados con Faraón y Caesar, pero hay mucho más que diferencias obvias.

El jugador tiene el control absoluto de todo aquello que afecta a la buena marcha de una ciudad, como el que haya alojamiento suficiente y que la población tenga un abastecimiento constante de alimentos y otros bienes para poder progresar. Sin embargo, allí donde los demás juegos se limitaban a una sola ciudad, Zeus se atreve con todo un imperio.









Lo de siempre

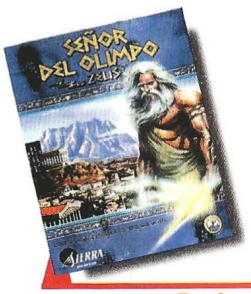
Construir una ciudad y ponerla en marcha, creando puestos de trabajo, proporcionando el avituallamiento necesario a la población, ofreciendo las infraestructuras cultural y religiosa tan necesarias para la mente y el alma, y protegiendo a los civiles de amenazas externas, es tarea relativamente sencilla, un trabajo que constituye el núcleo de Zeus.

En esta ocasión también entran en escena algunos elementos que escapan al control directo del jugador, como ocurría con las intervenciones divinas en Caesar y Faraón. Ahora se trata de dioses y monstruos, mitos griegos que cobran vida sobre la tierra y que exigen la ayuda de un héroe u otra deidad para poder hacerles frente. La única forma de conseguirlo es construyendo templos y altares cuyo coste, tanto en tiempo como en recursos, suele ser elevado. Por poner un ejemplo, para que Hércules acuda a matar a la Hidra, es necesario tener un determinado nivel cultural en la ciudad, así como realizar una serie de ofrendas y construir además un templo.

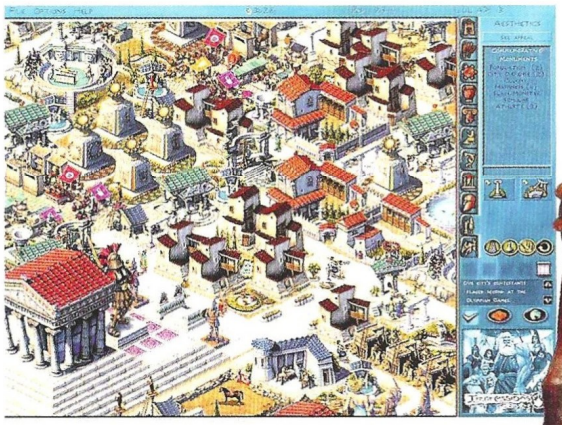
Grandes novedades

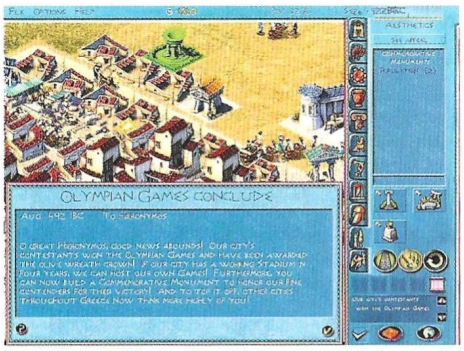
Hay sin embargo dos nuevos elementos al patrón común de la serie de antiguas civilizaciones: la estructura de las campañas, ahora compuestas por aventuras y no misiones, y la expansión del control a varias ciudades. Cada aventura propone unos objetivos en una determinada ciudad, para continuar en el mismo lugar en la siguiente, con unos objetivos diferentes.

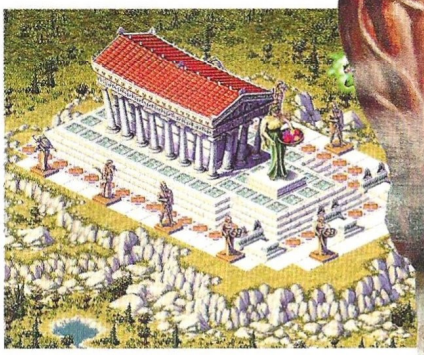
Existen otras ciudades en el Peloponeso con las que se puede comerciar y establecer relaciones. Dependiendo de la imagen que tenga el jugador entre sus vecinos, la respuesta a estas relaciones puede ser muy diversa. En un momento dado, después

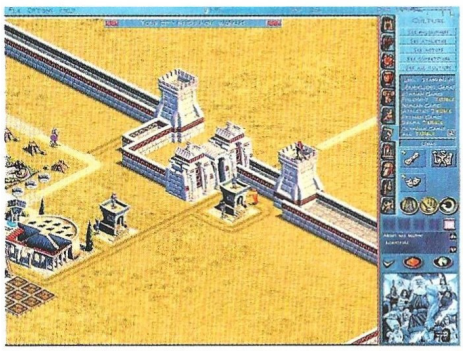


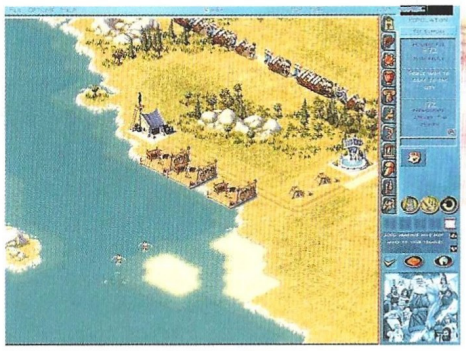
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 450MB en disco duro libres, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Impressions
Distribuidor: Havas

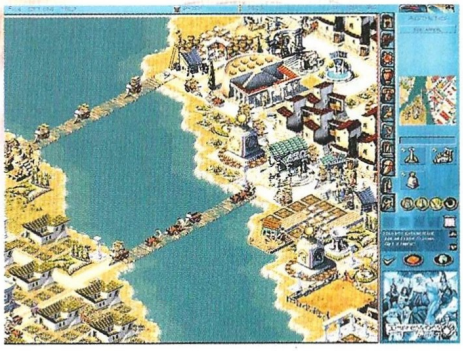












...en la Red

El sitio web oficial del juego lo puedes encontrar en esta dirección:

zeus.impressionsgames.com

Además de imagenes, análisis y otras cosas acerca de Zeus, este otro sitio web contiene algunas estrategias y consejos para evitar dolores de cabeza con los monstruos:

zeusgametips.homestead.com

de haber completado con éxito una serie de aventuras en la ciudad original, el jugador recibirá un nuevo emplazamiento para construir la que será su primera colonia. Allí vivirá otra aventura, para volver a la capital en la siguiente.

A partir de ese momento, además de tener trato con otras ciudades, la colonia formará parte del juego, proporcionando bienes, impuestos y tributos. También surgen entonces las rivalidades de los vecinos, que empezarán a mover sus ejércitos para protegerse de lo que consideran una amenaza.

No más tonterías

Uno de los elementos más criticados en Caesar y Faraón, fue la inteligencia artificial, que no hacía más que provocar problemas. En Cleopatra se hizo algún amago de solucionar ciertos problemas, pero es en Zeus donde definitivamente, se solventa el asunto. Ya no hay que preocuparse por si las industrias tienen acceso a trabajadores o si un encargado de mantenimiento se pasea por donde no debe: un sistema notablemente mejorado ha hecho desaparecer todas estas cosas.

Cada aventura consta de entre cinco y ocho misiones, y hay un total de siete aventuras, así como un editor y la posibilidad también de jugar escenarios sueltos. El aspecto visual ofrece varias resoluciones y un cuidado en el detalle sorprendente, incluyendo ahora más estructuras y elementos ornamentales. Otra de las novedades es el interfaz, ahora mucho más claro y sencillo de manejar, ofreciendo toda la información sin necesidad de tener que abandonar la pantalla de juego para navegar por complejos menús.

9,8

Zeus, Señor del Olimpo

Pros: Zeus no sólo mejora todos los aspectos de juego de sus predecesores, sino que además introduce grandes innovaciones que logran que sea más adictivo. Está totalmente en castellano.
Contras: El nivel de dificultad puede ser algo elevado llegado determinado momento.

Desde Rusia con amor

Command & Conquer Red Alert 2

En la ficción todo argumento es válido, y en los juegos más aún. Un hecho imposible, la invasión de Estados Unidos por parte de Rusia, es el punto de partida de Red Alert 2.

Los nombres, los lugares, las fechas... Todos esos datos históricos que siempre cuesta aprender, tienen su importancia en Red Alert 2, cuyo guión tiene quizá más peso que en entregas anteriores. Lo de la invasión rusa a Estados Unidos no ha gustado mucho en el país de las hamburguesas y el maíz –al fin y al cabo, ellos se refieren a España como el país de los toros y las naranjas–, y hay quien ha llegado a calificarlo de mal gusto.

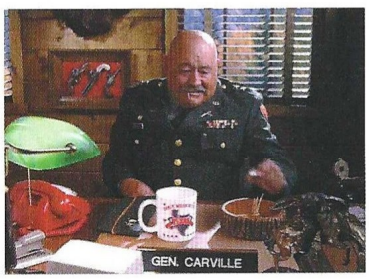
Tonterías de los americanos aparte, Red Alert 2 es un juego de estrategia en tiempo real que constituye una entrega más de la larga saga que Westwood iniciara en 1995. Con una perspectiva isométrica y resoluciones entre 640x480 y 1024x768, presenta un campo de batalla algo inusual: EEUU. Las ciudades, evidentemente, no están reproducidas a escala de las reales, aunque sí se han incluido ciertos elementos como el Capitolio, la Casa Blanca y la Estatua de la Libertad como apoyo a los escenarios. El esquema habitual del género se mantiene: construcción de estructuras, recolección de recursos, entrenamiento de unidades y combate.

Misiones para todos los gustos

Nada de lo anterior diferencia Red Alert 2 de sus predecesores o cualquier otro título similar que está disponible en estos momentos. Sin embargo este juego es bueno, muy bueno. Los años de experiencia de Westwood se dejan notar en minucias y detalles que aumentan el atractivo y la jugabilidad. Esto se percibe durante el desarrollo de las misiones, cuyo diseño no está, en ocasiones, a la altura de las circunstancias.

Es posible dividir las misiones en dos tipos: aquellas en que simplemente hay que arrasar al enemigo, y otras cuyos objetivos sólo se pueden cumplir con un mínimo número de unidades, un pequeño comando que tiene que recorrer una base atestada de enemigos para volar una estructura, por ejemplo.

El primer tipo suele ser bastante fácil de resolver, porque basta con crear un buen montón de unidades e ir barriendo literalmente el mapa. En cambio el segundo exige una planificación más cuidadosa, un aprovechamiento impecable de los pocos recursos disponibles y mucha paciencia. Por ejemplo, en una de las misiones aliadas, Tanya –sí, la terrible Tanya de entregas anteriores– tiene ni más ni menos que volar dos silos de misiles nucleares, introduciéndose con unos espías y un puñado de soldados en una base rusa.

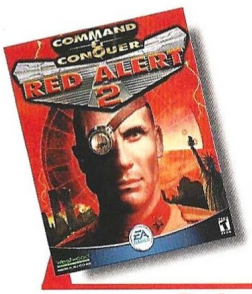


Los espías pueden desactivar la energía de la base durante unos minutos, y utilizar vacas para camuflarse e incluso para explorar el terreno. Por otro lado, han de tener cuidado con los perros, capaces de olfatearles por muy disfrazados que vayan. Mientras tanto, Tanya puede poner bombas en cualquier estructura para volarla inmediatamente.

Nada es perfecto

Estos detalles están muy bien, pero se echan en falta otras cosas que muchos juegos ofrecen, como por ejemplo el que los vehículos vayan a repararse automáticamente, y que se puedan mover grupos en formación. Como contrapartida, la inteligencia artificial se ocupa a las mil maravillas de que las unidades seleccionen automáticamente sus objetivos, y les confiere una autonomía considerable en muchos momentos.

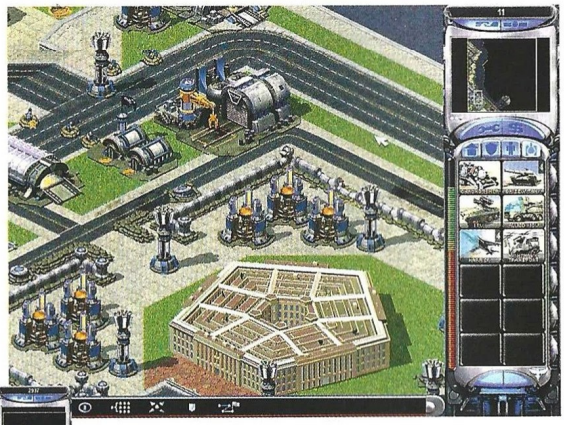
El interfaz, consistente en cuatro pestañas (estructuras, de-

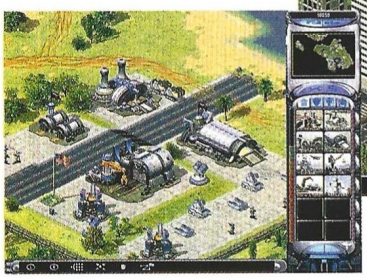


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, 350MB en disco duro libres, SVGA 2 MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Westwood
Distribuidor: Electronic Arts

Se han incluido ciertos elementos como el capitolio, la Casa Blanca y la Estatua de la Libertad como apoyo a los escenarios

fensas, infantería y vehículos), es muy sencillo y cómodo de manejar. Es posible asignar teclas a grupos de unidades, cambiar los puntos de salida de las estructuras, y alguna cosilla más que facilita mucho el trabajo. La más destacable es que ahora se pueden construir unidades de tierra, mar y aire al mismo tiempo, lo que agiliza notablemente la producción. El siempre pesado y reiterativo proceso de recolección de recursos se acelera también gracias a que las cosechadoras se teleportan automáticamente a la refinería cuando están llenas.





Hay mucho más en Command & Conquer: Red Alert 2 de lo que pueda parecer a primera vista, como unidades diferenciadas según los bandos, la posibilidad de acuartelar infantería en los edificios, transporte aéreo, un mayor énfasis en el agua como escenario de combate, el completo aprovechamiento de las elevaciones del terreno, secuencias cinematográficas con un gran sentido del humor, y una fabulosa opción multijugador tanto en red como en Internet. Gracias a todo eso, Red Alert 2 sobresale de la media dentro de su género, a pesar, eso si, de que está totalmente en inglés.

...en la Red

www.westwood.com
En el sitio web de Westwood están los últimos parches e informaciones oficiales acerca del juego.

ra2.tiberiumsun.com
Uno de los muchos sitios y páginas web de aficionados. Éste es muy completo, e incluye imágenes, videos, sonidos, temas de escritorio, estrategias, información de unidades y estructuras...

8,1

C&C: Red Alert 2

Pros: Los gráficos, la animada música, las divertidas secuencias de vídeo, las mejoras en el interfaz y el diseño de algunas misiones, son sobresalientes.

Contras: Bajo determinadas circunstancias, pueden aparecer errores internos del juego que, afortunadamente, se solventan cargando una partida anterior. Por tanto es recomendable salvar a menudo.

Bichos simplones

Starship Troopers

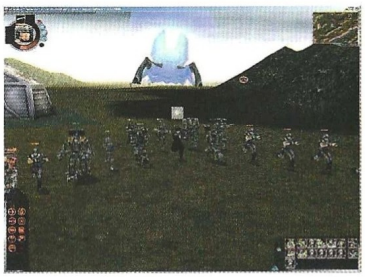
Un juego basado en Starship Troopers era susceptible de múltiples enfoques, pero donde muchos habrían preferido un "shooter" en el que poder plantar cara a las terribles bestias de la película, Blue Tongue se ha decantado por la estrategia para relatar la guerra entre los humanos y los bichos.

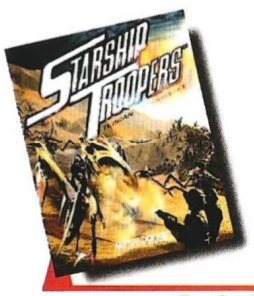
Para ser exactos, Starship Troopers es un juego de acción táctica basado en equipos y realizado en 3D. Blue Tongue ha tomado prestado todo el diseño visual de la película de Paul Verhoeven y ha tenido el detalle de recuperar algunos elementos de la novela original de Robert A. Heinlen. Los uniformes de los soldados, las naves y el aspecto de los bichos se ajusta escrupulosamente a lo visto en la pantalla grande. Además, las imponentes armaduras de la Infantería Móvil –olvidadas por Verhoeven– se convierten en manos de Blue Tongue en un elemento importante del juego. La ambientación es excelente, principalmente debido a la eficacia con que se ha recreado la visión cinematográfica del director holandés sobre los formidables enemigos de Starship Troopers. Los bichos se mueven como insectos –a menudo de forma intimidatoria–, los efectos de sonido pueden llegar a asustar a más de uno y, en ocasiones, llegan a exhibir un tamaño que proporciona algunos de los momentos más emocionantes y espectaculares del juego.

El equipo desarrollador ha cumplido sobradamente en lo relativo a la atmósfera y el aspecto visual de Starship Troopers. Desgraciadamente, parece haberse olvidado del propio juego en el camino. La elección de un género como la estrategia en el que volcar el universo de Heinlen es discutible, pero la forma en que ha sido resuelto convierte a Starship Troopers en un juego de estrategia bastante superficial.

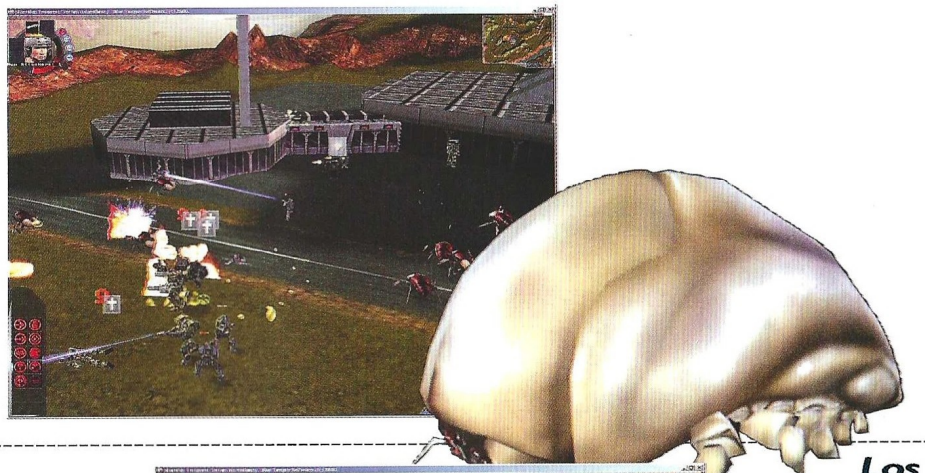
Antes de cada misión, es posible configurar por completo el escuadrón que el jugador va a manejar. Elegir los soldados, renombrarlos y seleccionar el armamento. Sin embargo, una vez dentro de la misión, apenas hay diferencia entre unas unidades y otras –excepto por casos puntuales como las armaduras antes mencionadas–, lo que dificulta diversificar inteligentemente las fuerzas. En cualquier caso, pronto se comprueba que como mejor van a plantar cara al enemigo es en grupo. A pesar de la variedad de entornos y de las pequeñas submisiones que van apareciendo dentro de cada nivel, la mecánica del juego no va mucho más allá de avanzar hacia delante y aguantar el tipo frente a las hordas de bichos que se lanzan sobre los soldados. En este sentido, el primer nivel del juego resulta bastante clarificador sobre lo que aguarda en los diecinueve subsiguientes. Desembarco de las tropas en un entorno dominado por los bichos y avanzar destruyendo un cierto número de nidos. Cuando se ha cumplido el objetivo y llega la nave de recogida, ésta es abatida por uno de aquellos enormes bichos de plasma –los que en la película disparaban bolas de energía con sus posaderas–. Por tanto, habrá que eliminar otros tantos de esos para que pueda llegar la nave de rescate. Etc, etc. El jugador también ha de enfrentarse a algunas limitaciones absurdas. Cualquier desnivel en el terreno significa dar un rodeo para llegar al punto de destino y resulta imposible disparar a cualquier enemigo que se encuentre en una altura diferente del terreno; a pesar de que, sin ningún género de dudas, se encuentra a tiro. La única opción es siempre un enfrentamiento directo.

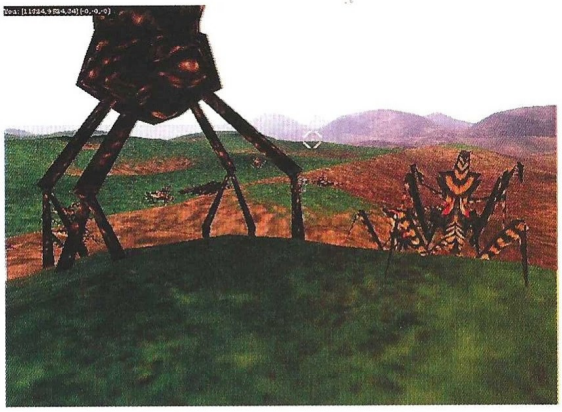
La falta de profundidad estratégica también se ve reflejada en las limitaciones de la cámara. Esta ofrece una libertad de movi-

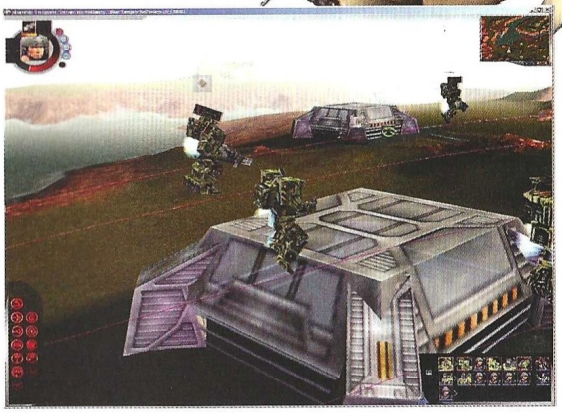




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora 3D 4 MB, Windows 95/98
N° de jugadores: 1
Editor: Blue Tongue.
Distribuidor: Microprose /Hasbro







Los bichos llegan en algunas ocasiones a exhibir un tamaño que proporciona alguno de los momentos más vibrantes del juego

mientos relativa dado que siempre permanece centrada sobre alguna de las unidades. Y aunque es posible acercarla y alejarla del pelotón mediante "zoom", éste es tan limitado que en ningún momento permite una visión general del escenario. Con todo ello, el jugador queda siempre circunscrito a lo que sucede en el entorno más inmediato de sus soldados. Por otro lado, la inteligencia artificial del juego resulta algo difícil de clasificar, empezando por la propia naturaleza del enemigo y dado que, al igual que sucedía en la película, no se tienen demasiado claro si está combatiendo contra bestias salvajes o una raza inteligente. A pesar de que en los menús se incluyen fichas de las distintas especies enemigas, éste aspecto no queda aclarado y cuando el jugador comprueba como puede estar rodeado de bichos a cierta distancia sin que estos respondan de ninguna manera, no se sabe si es algo intencionado o no. Pero quizás uno de los aspectos más enervantes sea la dejadez de Blue Tongue en algunos aspectos que se dan por supuesto en la mayoría de los juegos. Starship Troopers no permite guardar las partidas excepto al final de cada nivel, ni reconfigurar el teclado a gusto del usuario o acceder a los parámetros de audio, vídeo o cualquier otro en el transcurso del juego.

Starships Troopers es un juego que comienza dando una muy buena impresión que se va diluyendo conforme transcurren las horas de juego. El tono irónico de la película está completamente ausente, la linealidad del juego pronto se hace evidente y el pequeño toque de rol que supone la obtención de puntos de experiencia de los supervivientes no tiene excesiva incidencia. Sin embargo, el combate puede llegar a ser emocionante gracias a la magnifica recreación visual. Por cuanto tiempo, depende de la paciencia del jugador.

...en la Red

Hasbro –www.hasbro-interactive.com– distribuye el juego, pero la información recogida en su web es meramente testimonial. En Blue Tongue –www.bluetongue.com– y la propia web del juego –www.stta.com– son lugares más interesantes. Y para recordar la película, su web aún se mantiene activa en esta dirección: http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/movies/Starship/

6,4

Starship Troopers

Pros: Excelente ambientación. El nivel gráfico es bueno y, en particular, la recreación de la amplia variedad de bichos conocidos por la versión cinematográfica, espectacular.

Contras: Un juego de estrategia con pocas posibilidades. Starship Troopers tiene un desarrollo monótono debido a la linealidad de la acción, una I.A. incomprensible y la superficialidad del aspecto táctico.

Dale al "coco"

El Regreso de la Máquina Increíble

Puedes pensar que se trata de un juego para niños, y en cierto modo lo es, pero te dará tanta o más diversión que el mejor juego de estrategia militar, ¿no te lo crees? Mira, mira...

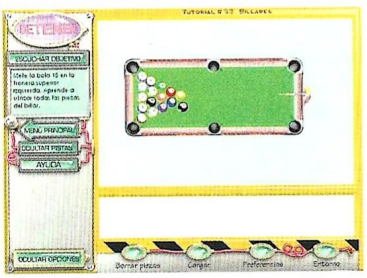
No puedo dormir. Mi cabeza da vueltas durante toda la noche en busca de una solución para esa máquina maravillosa que me dará fama en todo el mundo. Engranajes por doquier... ¿dónde colocarlos? ¡Me sobran muchos! Además, los malditos ratones se están comiendo la poca comida que me queda en el laboratorio... ¡Un momento! ¡La clave del éxito está en esos pequeños e infames seres devora-quesos! ¿Te gusta el queso, pequeño...? ¡¡¡Ahora tendrás el que quieras por toda la eternidad!!!

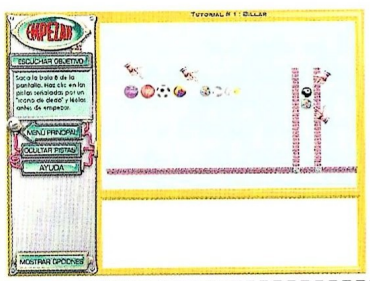
Tranquilo, no llegarás a esos extremos, pero es cierto que tendrás que pensar más que nunca, al menos si no quieres dejar tu "trabajo" inacabado. El Regreso de la Máquina Increíble te ofrece ser el inventor más inteligente del mundo o, por el contrario, el más chapucero pero práctico. Para ello tendrás cientos de pequeñas piezas que encajar, así como generadores, poleas y un sinfín de elementos más para crear tu "obra maestra" particular.

Pero, lo mejor de todo, es que no necesitarás tener conocimientos de química cuántica ni similares, tan solo ganas de jugar y de inventar tus propios artilugios.

El Regreso de la Máquina Increíble cuenta con varios tipos de juego, que van en función de lo que el usuario prefiera. Es posible seleccionar un modo en el que se nos plantean puzzles de distintos tipos, siendo obligatorio terminar uno para pasar al siguiente. Se nos ofrecerán pistas para completarlos, aunque muchas veces no nos serán de gran ayuda, debido principalmente a la dificultad que entrañan muchos de estos puzzles. En este modo de juego, aunque contemos con un número determinado de piezas, no siempre tendremos que utilizar todas si cumplimos lo que se nos pide, que puede ir desde encender una vela a introducir un balón en un recipiente.

Pero el modo que dejará volar la imaginación del usuario hasta límites insospechados es el de construcción libre, dándonos la posibilidad de crear el artefacto más extraño que se nos ocurra. Para ello dispondremos de un número ilimitado de piezas, que ubicaremos donde más nos convenga, dependiendo de qué es lo que vayamos a fabricar, que lógicamente tendrá que tener alguna utilidad, aunque únicamente sea la de hacer explotar un globo.





Precio: 4.975
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 12x, tarjeta de sonido, 300MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98, SVGA de 16 bits
N° de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

...en la Red

Si tecleas esta dirección en tu navegador http://www.nowthisisfun.com/contraptions/, encontrarás información acerca de El Regreso de la Máquina Increible. También podrás bajar niveles extras.

Como decimos, el juego contiene, en determinados puzzles, una dificultad endiablada, pero no hay por qué preocuparse, ya que durante la primera partida se nos "obsequiará" con un bonito y completo tutorial, con más de treinta puzzles con los que practicar antes de empezar a jugar en serio.

El apartado gráfico es bastante normalito, a pesar de que todos los elementos están prerenderizados, aunque la verdad es que para un juego de este tipo no hace falta más.

Si echas de menos los juegos en los que hay que darle al "coco" de lo lindo, no te puedes perder este.

8,5

El Regreso de la Máquina Increíble

Pros: Hay cientos de puzzles que resolver y una opción de construcción libre, con la que sin duda lo pasarás en grande.

Contras: Pues evidentemente, si lo tuyo no son los juegos de inteligencia...

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

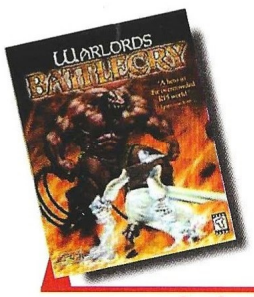
PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Adiós a los turnos

Warlords Battlecry

A pesar de que el salto de los turnos al tiempo real parece haber convertido la serie Warlords en un don más de Warcraft II, la incorporación de más elementos propios de rol, con la figura del héroe como eje central de nuestro ejército, consigue dotar a Battlecry de bastante más interés del que pueda parecer a primera vista.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta gráfica compatible con DirectX 7.0a, tarjeta de sonido, ratón y teclado
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: SSI / SSG
Distribuidor: Proein

Warlords es ya una saga veterana, que lleva unos cuantos años presente en el mundo de la estrategia por turnos con ambientación fantástica, que tiene muchos puntos en común con otra popular saga: Heroes of Might & Magic –tiene también muchos tipos de héroes, con múltiples habilidades, hechizos mágicos, artefactos, varios recursos diferentes que recolectar, etc.–

La gran novedad consiste, fundamentalmente, en la transposición de toda su filosofía de juego a un entorno en tiempo real, con perspectiva isométrica superior y en un falso 3D. Dicho así, suena como si hubieran querido hacer otro Warcraft, y viendo las imágenes del juego, la sensación es aún mayor. Sin embargo, basta ponerse a jugar para empezar a notar las diferencias.

Para empezar, en lugar de crear masas anónimas de tropas a las que enviar indiscriminadamente a las carnicerías que suelen organizarse en cada enfrentamiento, el jugador tendrá que identificarse con un héroe, que funciona como una especie de personaje central o personificación de la figura del jugador que maneja sus ejércitos en el propio campo de batalla. Dicho héroe es el elemento fundamental de nuestro ejército, y es el único que puede realizar ciertas acciones, por lo que resulta imprescindible. Perderlo supone, en la mayoría de escenarios, sufrir la derrota directa del propio jugador.

El héroe se comporta como los de un juego de rol. Hay que crearlo desde cero, empezando por el nombre y siguiendo por su raza, profesión, estadísticas, aptitudes, hechizos, etc. Cada decisión determina en cierto modo la siguiente, de modo que un enano tendrá ciertas estadísticas, y sólo puede escoger ciertas profesiones, que a su vez sólo permiten escoger ciertas aptitudes y hechizos...

Pero es que, además, al superar cada nivel, obtiene puntos de experiencia, que le permiten subir de nivel, y obtener puntos para repartir nuevamente entre estadísticas, aptitudes, etc.

Y ahí es donde está uno de los mayores atractivos de Battlecry: el héroe que hayamos creado nos acompañará de un escenario a otro, ya sea en la campaña, en la que se juega con el mismo personaje de principio a fin, como en las escaramuzas independientes.

Las posibilidades de personalización del héroe son tan amplias que es casi seguro que no habrá dos iguales – a menos que sea intencionado, claro.–

El héroe se convierte en el líder de su ejército, otorgando a las tropas que queden dentro de su radio de influencia beneficios especiales en combate, además de invocar a nuevas criaturas de refuerzo, lanzar hechizos beneficiosos para su bando –curar tropas– o perjudiciales para el enemigo –bolas de fuego–. También es el encargado de convertir las fuentes de recursos para que sean explotadas por sus unidades –aunque esto también es algo que pueden hacer otras tropas, pero sin la misma rapidez y efectividad.–

Ese es otro de los puntos interesantes del juego. Aunque existen cuatro tipos distintos de recursos, cuando se toma, por ejemplo, una mina de oro, la explotación de la misma se realiza de forma automática, sin tener que asignar trabajadores que vayan y vengan cargando carretillas –aunque sí se pueden destinar a que la extracción sea más rápida del ritmo normal.–

También habrá que construir las estructuras que nos permitan reclutar las unidades que acompañarán al héroe, desde humildes campesinos hasta imponentes dragones, o generales de los ejércitos, cada una con sus propias habilidades, que varían de una raza a otra –los arqueros elfos son mejores que los humanos, los zombies son torpes pero requieren poco mantenimiento, etc.– Estas habilidades también pueden mejorarse investigando, e incluso mediante hechizos.

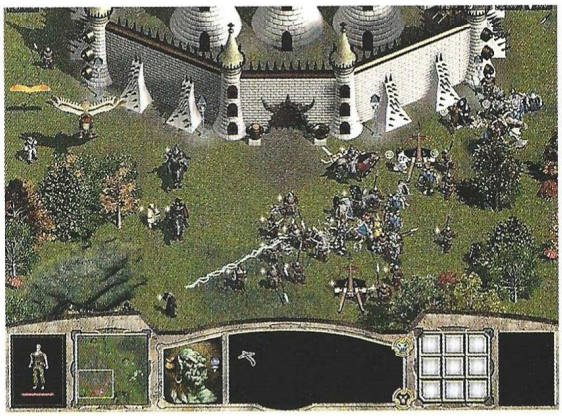
En general, esa parte de la mecánica es similar a la de otros títulos del género; la diferencia es que aquí, mediante la figura del héroe, los generales y similares, está más orientada a la parte de combate estratégico que a la de gestión de recursos.

Además, el héroe dispone de una comitiva, compuesta por personajes que se puede llevar de

La campaña se juega a lo largo de 36 episodios, dentro de los cuales habrá que elegir entre la senda de la luz y la de la oscuridad

un escenario a otro. De ese modo, si un mago blanco, un dragón o cualquier otro se ha portado bien en combate, recibe experiencia y medallas que le permiten ser más fuerte que las unidades normales de su tipo, y puede acompañar al héroe al siguiente nivel, consiguiendo a su vez más experiencia que lo hará todavía más valioso en los niveles de mayor dificultad. De este modo, se consigue que el jugador se preocupe por sus personajes importantes, y trate de preservarlos, a la vez que les saca el máximo provecho.

La campaña se juega a lo largo de 36 episodios, dentro de los cuales habrá que elegir entre la senda de la luz y la de la oscuridad, lo que permite ver los acontecimientos desde los dos puntos de vista. Pero eso no es todo, ya que también hay un modo escaramuza, con un buen número de escenarios y opciones de configuración, entre condiciones de victoria y otras, que permiten seguir jugando durante mucho tiempo. Es más, esta modalidad escaramuza es la que da mayor libertad para crear el héroe que más nos guste, pudiendo elegir entre las razas del juego –hay un total de nueve entre humanos, enanos, orcos, muertos vivientes, minotauros, elfos...– en vez de ceñirnos sólo a los humanos. También existe una opción multijugador.



Aunque los gráficos parezcan similares a lo ya visto anteriormente en clones de Warcraft, están llenos de animaciones de las propias criaturas, o de los hechizos, que tienen un nivel medio muy bueno. La música, sin ser mala, no deja de ser la típica de ambiente de producciones fantásticas. Quizá el aspecto más flojo del juego sea una inteligencia artificial que, aunque en principio pueda parecer peligrosa, una vez analizado como actúa acaba quedándose pequeña.

...en la Red

Warlords Battlecry cuenta con su propia página web, que contiene información, pantallas y la demo del juego: www.warlordsbattlecry.com

8,2

Warlords Battlecry

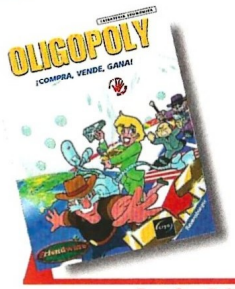
Pros: Un juego de estrategia en tiempo real con la complejidad y profundidad de opciones y posibilidades propias de los títulos por turnos. Además de la extensa campaña, hay posibilidades casi ilimitadas de seguir jugando en escaramuzas sin fin.

Contras: La Inteligencia Artificial de la máquina es bastante floja, parece limitarse a un par de acciones. El que no esté acostumbrado a este tipo de juegos, se puede ver abrumado por el exceso de información que tiene que asimilar.

El precio del mundo

Oligopoly

Desde un rico tejano hasta la espía más perversa tendrán que compartir este planeta junto a un total de diez magnates. La cuestión es ser más rico que nadie, pero vivir en la opulencia no siempre tiene porqué ser fácil...



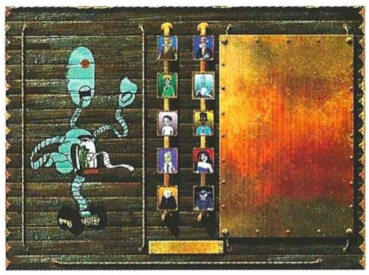
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium II 266 MHz, 64 Mb de RAM, Disco duro, Windows 95/98/2000, Tarjeta de vídeo con 4 Mb de RAM compatible con Direct 3D, DirectX 6.0, Tarjeta de sonido, Ratón.
Nº de jugadores: De1 a 6
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

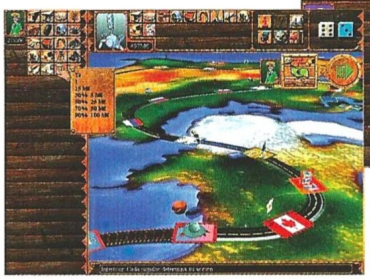
Puede parecer grande para muchos, pero cuando la ambición de alguien no conoce los límites de la mesura, el mundo y sus riquezas se queda pequeño, máxime si pueden llegar a ser diez personas quienes tengan que compartirlo. ¡Hasta un alienígena ha venido a echar el guante a lo que pueda! Y es que en los días que vivimos, la verdad, el dinero no lo es todo, pero ayuda.

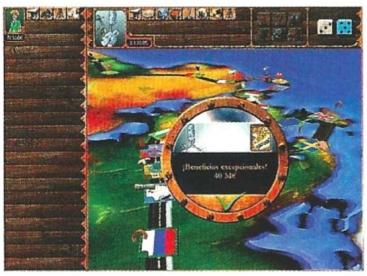
Oligopoly se nutre del juego de mesa que, en tono más serio ofrecía al jugador la posibilidad de apoderarse del mundo. Cryo ha desdramatizado el juego incluyendo como participantes a diversos personajes que acusan un gran sentido del humor. Sorprendente en su planteamiento, ya que logra imponer las 3D a un juego de tablero, la fluidez en el desarrollo de los acontecimientos, las pocas reglas de juego y su claro planteamiento gráfico, construyen un sólido mundo de facilidades a la hora de comenzar la partida, –tanto conceptuales como de manejo a través de su sencillo interfaz–.

Solo, podrás enfrentarte contra una o diez perversas inteligencias si estás frente a tu ordenador, o junto a seis participantes humanos si tu intención es desplumar a otras personas. En cualquier caso, las posibilidades multiplican el grado de diversión. Con un apartado al más puro estilo trivial para acumular dinero a medida que vas acertando las preguntas, pronto se te presentará la ocasión de fusionar fortunas en lucrativas alianzas con otros jugadores, intentar hundir a los contrarios o dejar sin recursos a un país.

Divertido, ameno y sin grandes pretensiones –aunque de gráficos, sonidos y demás no anda muy mal–, ya que la parte esencial del juego será tu inteligencia, este nuevo título abre una nueva línea de producción referida a los juegos de mesa, gracias a un planteamiento visual realmente atractivo. Por cierto... procura quedarte siempre con algo de calderilla, por aquello de si tienes que volver a casa en autobús...





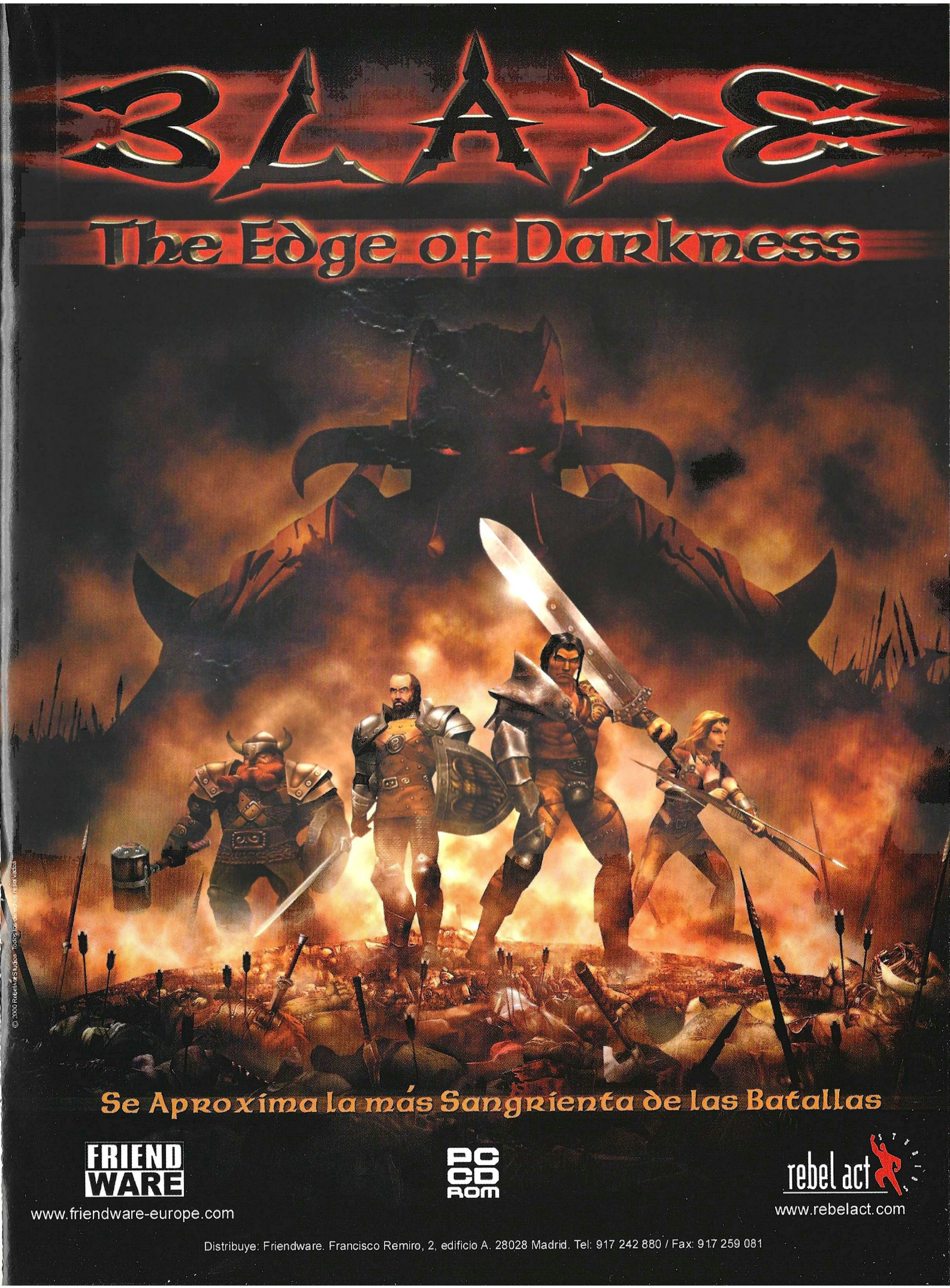


7,2
Oligopoly

Pros: Una divertida visión de un juego de tablero serio. Dinámico, con muchos gags y total jugabilidad adictiva, Oligopoly es genial.
Contras: El tablero tiene pocas casillas y en unas cuantas tiradas habrás dado la vuelta. Algún elemento de los que componen la iconografía podría haberse realizado con mayor claridad conceptual.

...en la Red

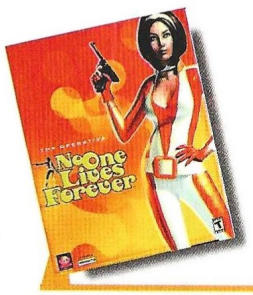
En inglés, francés o alemán encontrarás información referente a este juego. ¿Dónde? Pues en la web de la distribuidora francesa www.cryo-interactive.com o en www.richesses-game.com que es el nombre con que ha sido comercializado el juego en Francia. Podrás encontrar desde una demo jugable hasta un concurso para ganar más juegos.


3LADE
The Edge of Darkness
Se Aproxima la más Sangrienta de las Batallas
FRIEND WARE
www.friendware-europe.com
PC CD ROM
rebel act
www.rebelact.com
Distribuye: Friendware. Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid. Tel: 917 242 880 / Fax: 917 259 081

Cate Archer entra en el panteón de los elegidos

No One Lives Forever

No One Lives Forever es una sorpresa. Nadie parecía esperar demasiado de un título desarrollado por una compañía que todavía no ha realizado ningún juego memorable y que se apoya en una tecnología que no llega a los límites de la de Epic o id. Pero las bazas de NOLF no están ahí, sino en un excelente guión, mejor diseño de misiones y una IA como hacía mucho que no se veía en ningún juego.



Precio: 6.990
Requerimientos: PII 300, 64 MB RAM, ratón, 400MB libres en disco duro, aceleradora 3D, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: De1 a 16
Editor: Monolith/Fox
Distribuidor: Electronic Arts

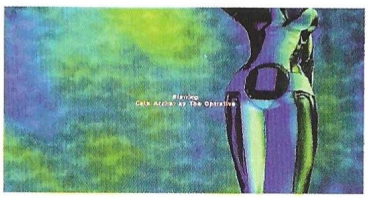
NOLF es una aventura de espías de los años 60. No en el estilo paródico e irrespetuoso de Austin Powers, sino recuperando el espíritu de todo un género cinematográfico que surgió al amparo de las películas del primer Bond. Producciones como Modesty Blaise, Flint, El Premio e incluso series de televisión como Los Vengadores. Aventuras con un gran sentido del humor, capaces de reírse de si mismas pero sin olvidar nunca las reglas del juego; la intriga y la aventura que una historia de espías debe ofrecer.

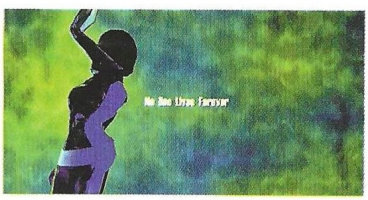
Cate Archer es una operativa de la agencia Unity. Al comienzo de la historia ella se siente frustrada ante la falta de confianza sus superiores en sus capacidades. Pronto la agencia la envía en una misión de protección a Marruecos junto a se mentor Bruno –un sosías del Connery actual–. Allí la misión acaba en desastre, con el embajador americano y Bruno muertos a manos del ruso Volkov. Lo que sigue es una aventura con todos los elementos que se pueden esperar en el género: localizaciones exóticas, enemigos tan memorables como divertidos, todo tipo de "gadgets" ingeniosos a disposición del jugador, una amplía variedad de transportes que conducir o en los que combatir, un malvado plan que persigue la dominación mundial y, en este caso, chicos guapos acompañando a la protagonista.

NOLF engancha al jugador desde el primer momento gracias a la hábil combinación entre una historia que en ningún momento lleva a la confusión y la tremenda variedad de juego que ofrecen las misiones. Monolith ha creado una aventura de desarrollo lineal, pero donde primero se pide jugar a francotirador para proteger la vida de un viandante, luego hay que ingeniárselas para contactar con otro espía, activar una serie de bombas, fotografiar documentos secretos, despistar al espía que vigila a Cate en el interior de un club, sacar a un científico de detrás del Telón de Acero, repeler el asalto al avión en que viaja, saltar del mismo sin paracaídas para intentar arrebatárselo ¡en el aire! a un enemigo que ha saltado previamente.

Muy lejos del viejo hábito de avanzar constantemente y disparar. Las emocionantes situaciones que lanza NOLF están cohesionadas por un elevado número de secuencias prefijadas recreadas por el motor del juego. Curiosamente, en algunas de ellas se ofrecen posibilidades de diálogo entre las que elegir. No tienen mayor consecuencia que la de proporcionar alguna escena adicional, pero añaden protagonismo al jugador. El diseño artístico, los divertidos diálogos, la ingeniosa caracterización de todos los personajes y el excelente uso de la música hacen el resto por sumergir al jugador en una historia de una manera que no se había hecho desde Half-Life.

Siguiendo la tradición del género, la acción lleva a Cate a lo largo y ancho del planeta. Desde las escenas iniciales en Marruecos a la Alemania del Este detrás del telón de acero para seguir con los Alpes alemanes, la campiña inglesa, el Caribe, USA e incluso el espacio exterior. El armamento del que ha sido dotado reproduce fielmente

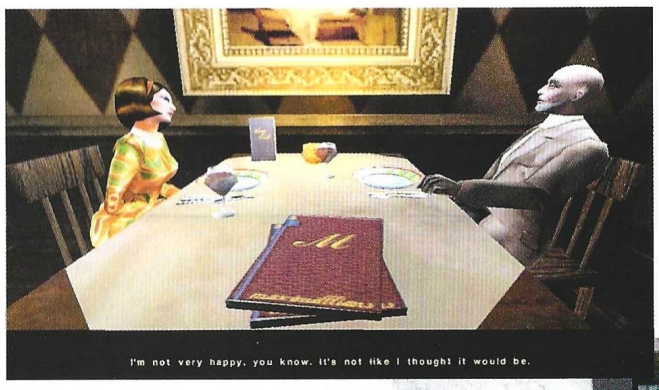


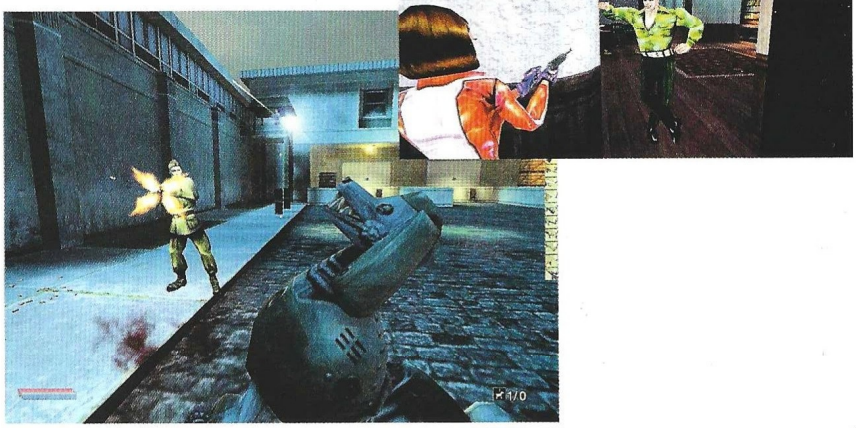


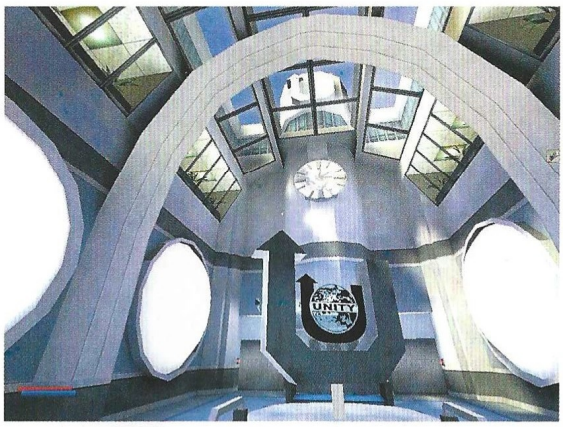
algunas de las armas más características de aquellos años y entra directamente en el terreno de la ingenuidad "camp" a la hora de presentar los "gadgets": lápiz de labios explosivo, cámara fotográfica disimulada en unas gafas de sol, un recogedor del cabello que hace las veces de ganzúa, un perfume que deja inconsciente, un maletín que es un lanzacohetes, fantásticas pistolas láser que volatilizan el blanco, un encendedor capaz de soldar y hasta un caniche robot. Lo que no encontrará Cate son paquetes de vida con los que recuperarse cuando las cosas se ponen difíciles, tan sólo chalecos antibalas que ofrecen cierta protección sin constituir una ayuda inverosímil. El juego requiere en ocasiones el uso de la fuerza bruta y en otras la discreción; en última instancia, siempre es posible abrirse paso con el arma por delante, pero a veces no es lo más fácil. El sigilo es una opción, pero nunca una obligación. NOLF cuenta con un rápido ritmo de juego que transporta al jugador a través de las quince misiones del juego –a su vez, divididas en niveles, hasta un total de 60– sin que apenas se de cuenta. Y esto es hablar muy bien de la experiencia que proporciona el juego.

NOLF se apoya en la última versión –2.5– del motor propiedad de Monolith. Se le han hecho las suficientes mejoras como para mostrar un aspecto superior al que se vio en Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child, aunque no llega a resultar tan espectacular como Elite Force u otros de los juegos de acción que aparecen en estas fechas. Sin embargo, cuenta con otras virtudes: la naturalidad de las animaciones es asombrosa, el modelo físico deja que un cuerpo caiga rodando si es abatido en una altura, aplica un modelo de daño localizado, reproduce con soltura una gran variedad de escenarios y ambientes, no requiere de una excesiva portencia en el sistema y, lo más importante, maneja un I.A. muy por encima de la media.

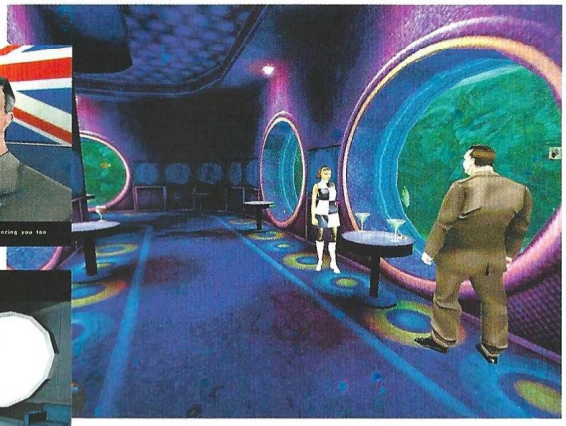
NOLF engancha desde el primer momento gracias a una historia que en ningún momento lleva a la confusión y la tremenda variedad de juego que ofrecen las misiones

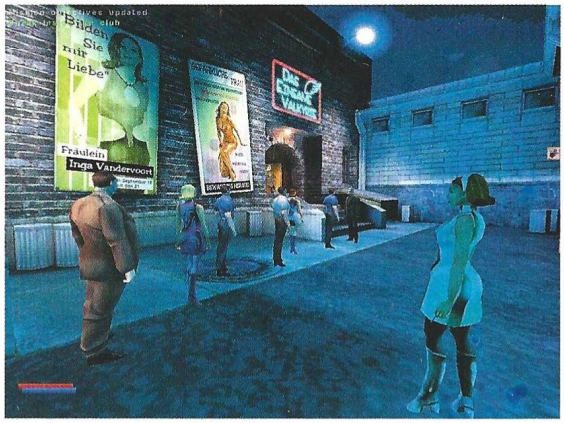


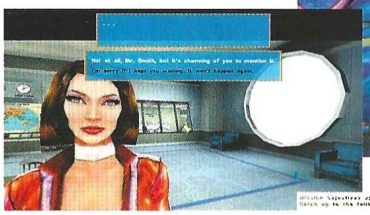


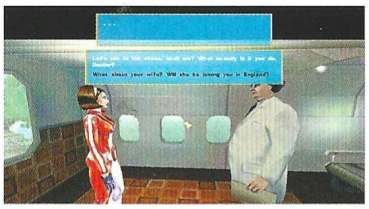


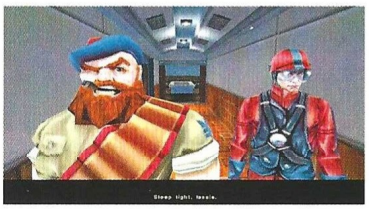
NOLF cuenta con un rápido ritmo de juego que transporta al jugador a través de las quince misiones del juego











...en la Red

Monolith tiene su web oficial en www.lith.com mientras que la que corresponde al juego está situada en: www.noonelivesforever.com

9,1

No One Lives Forever

Pros: Gran guión y mejor diseño de misiones. Personajes con carisma, una magnifica ambientación y un estilo de juego variado, que no deja de sorprender al usuario. Excelente IA. Monolith enseña como debe hacerse un "shooter".

Contras: No todo el mundo va a conectar con la atmósfera o el sentido del humor del juego. Ni tiene un aspecto gráfico tan espectacular como otros títulos actuales... aunque tampoco le hace falta, la verdad.

ma de cualquiera de los otros juegos. Aquí nos vas a ver a los enemigos cometer constantes estupideces como sucede en el 90% de los "shooters". Atacan, huyen, se parapetan detrás de muebles, esperan a que el jugador haga su movimiento, disparan y se esconden, reaccionan si algo sucede a su alrededor e incluso pueden llegar a disparar a través de una puerta o una cortina... En definitiva, no rompen en ningún momento la credibilidad del juego y suponen un reto constante para Cate.

Monolith se ha destapado con el mejor "shooter" en lo que va de año que además cuenta con un modo multijugador diferente del habitual. Junto al clásico "deathmatch" convive la original modalidad por equipos "Unity vs.HARM" –las dos organizaciones que se enfrentan en NOLV–. En está última se han de cumplir diversos objetivos de espionaje además de abatir al enemigo contrario e incluso se puede utilizar algunos de los vehículos del modo monojugador.

La cosecha que sembró Valve con Hal-Life empieza a dar sus primeros resultados. Han pasado dos años desde entonces –el tiempo medio de desarrollo para un juego de PC– y durante ese tiempo el público se ha preguntado porqué nadie hacía juegos como los de Valve. Deus Ex –aunque este sea propiamente un juego de rol– y Star Trek Elite Force han sido los primeros avisos. No One Lives Forever es el primer vástago de una nueva generación de "shooters" que prometen dar muchas alegrías al jugador.

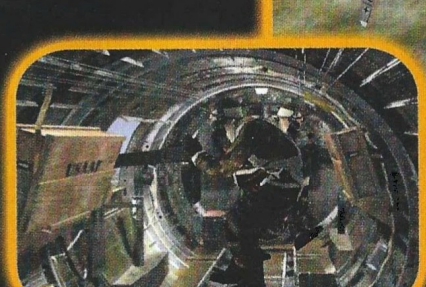
B-17

FLYING FORTRESS
THE MIGHTY 8TH

UN LEGENDARIO AVIÓN.

DIEZ VALIENTES TRIPULANTES.

UNA OPORTUNIDAD ENTRE CIEN
PARA HACERLOS REGRESAR A CASA.



PILOTA EL AVIÓN. MANEJA LAS ARMAS. APUNTA AL OBJETIVO. EN B17 PUEDES HACERLO TODO. DIRIGE TU TRIPULACIÓN O REALIZA TRABAJOS POR ELLOS- ESTÁN EN TU MANO. ASEGÚRATE DE QUE TUS CHICOS REGRESEN A CASA SANOS Y SALVOS.

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

MICROPROSE

Rage

PC CD-ROM

WAYWARD DESIGN

HASBRO

www.microprose.com
www.b17flyingfortress.com

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Todos los Derechos Reservados
Game Code © Wayward Design Limited una subsidiaria de Ra
Software plc. Todos los Derechos Reservados

El sucesor de Half-Life

Gunman Chronicles

Havas presentó este título en el pasado ECTS, y sorprendió a todo el mundo por su impresionante calidad, fascinante aspecto y jugabilidad. No en vano está creado con el engine de Half-Life, y aunque no haya sido diseñado por Valve, no tiene nada que envidiar al juego de esta compañía.

Gunman Chronicles es un título atípico desde su propio nacimiento. Los integrantes de Rewolf Software son de diferentes países, y cada uno trabaja en un punto del planeta. Utilizaron Internet como medio de comunicación y envío de archivos, hasta que al juego fue tan grande que Valve prestó algo de espacio en sus oficinas para que varios de los miembros de Rewolf trabajaran allí juntos. Pero hasta que eso sucedió, sólo dos personas se dedicaban al juego a tiempo completo, mientras que los demás, lo hacían después de clase o el trabajo.

Empezar a jugar a Gunman Chronicles trae inevitables reminiscencias de Half-Life, aunque no supiéramos que existe una cierta relación entre ellos. Los escenarios abiertos y cerrados, su imponente arquitectura, la increíble inteligencia artificial de los enemigos, el fantástico despliegue visual, el soberbio diseño, las tremendas animaciones, los calculados sobresaltos que aguardan a la vuelta de cada esquina... Todo en Gunman Chronicles recuerda al juego de Valve, pero es mejor.

La batalla de los planetas

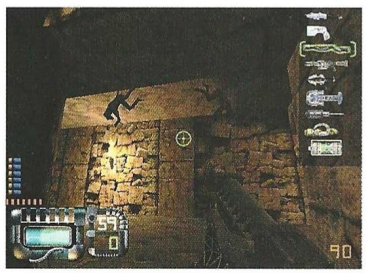
La historia narra las aventuras de un soldado que se ve abocado a enfrentarse a medio universo por culpa del descontrol provocado por unos experimentos genéticos con dinosaurios. Aunque suene a típico o pueda recordar a Dino Crisis, no tiene nada que ver, pero es mejor descubrirlo jugando. Baste decir que hay casi 70 niveles para jugar y desarrollar el argumento.

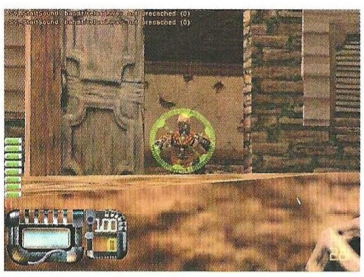
Hay cuatro mundos que recorrer en orden hasta terminar Gunman Chronicles: un planeta que homenajea a los Mayas con su arquitectura, una base rebelde, un centro de investigación, y por último, un extraño Oeste futurista. Cada uno tiene su propio aspecto visual, enemigos ambientales (dinosaurios, alienígenas, soldados, escorpiones...), efectos sonoros para ambientarlo (hay un total de 1.200), y una arquitectura bien diferenciada, que va desde los templos mayas construidos sobre volcanes a complejos tecnológicos, pasando por escondites en inmensos cañones naturales.

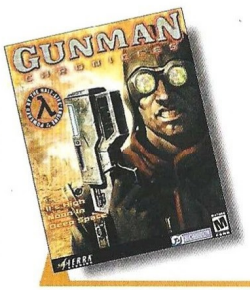
Instrucción previa

Pero antes de poder llegar a todo eso es necesario pasar un difícil nivel de entrenamiento, que aunque duro, resulta imprescindible para poder superar sin problemas lo que viene más tarde. Aquí se aprende a manejar cada una de las ocho armas y sus múltiples opciones (hay diferentes modos de disparo), y los movimientos requeridos para adaptarse a cualquier situación.

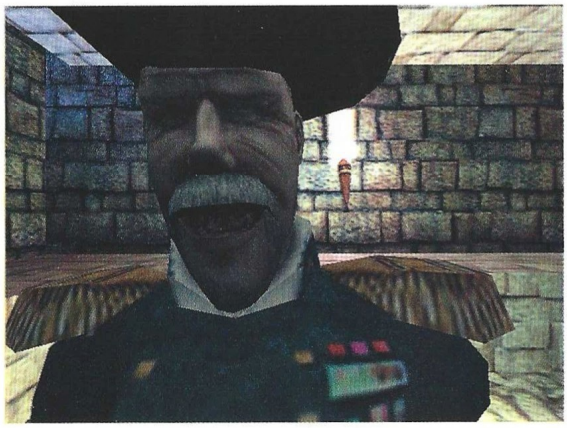
Los enemigos, además de variados e inteligentes, sorprenderán a más de uno en repetidas ocasiones, provocando sobresaltos y haciendo descargar tonela-







Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 400Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Rewolf Software
Distribuidor: Havas

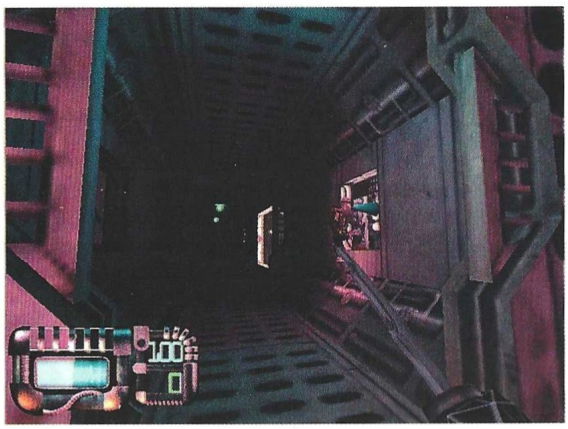


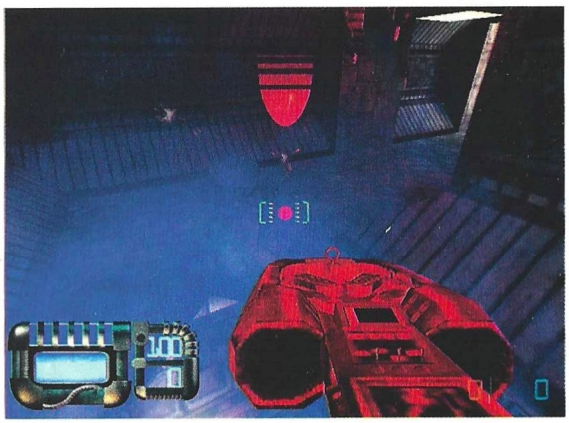
Una de las innovaciones de Gunman Chronicles es la posibilidad de conducir vehículos

das de adrenalina constantemente. No sólo están situados de forma que cojan desprevenido al jugador, sino que hacen gala de un comportamiento muy inteligente.

Una de las innovaciones de Gunman Chronicles es la posibilidad de conducir vehículos. En el último mundo, llega un momento en que hay que hacerse con los mandos de un tanque para ir avanzando por un cañón natural protegido por torretas y soldados. Además de cambiar el modo de juego, este elemento introduce una variante muy atractiva en el género.

Además de contar con el arsenal que tiene a su disposición, el protagonista puede arrastrar cajas o tirar de ellas, volar algunos elementos de escenario, trepar por los árboles, usar una linterna y algunas acciones más que confieren variedad al juego. Hay decenas de secuencias auténticamente memorables, como el momento en que cae desde una plataforma a varios cientos de metros de altura, o cuando tiene que derribar un helicóptero desde el estrecho saliente de una pared vertical en una montaña.





Resumiendo, y por no repetir las bondades del segundo párrafo de este análisis, si disfrutaste como un enano con Half-Life o lo sigues haciendo, no tardes ni un segundo en ir a comprarte Gunman Chronicles. Quienes suelen conformarse con la acción sin sentido de muchos títulos 3D –probablemente lo que más abunda en el género–, descubrirán que hay algo más en este juego capaz de enganchar tanto o más que Quake III Arena y Unreal Tournament. Una verdadera obra de arte digna de los mejores diseñadores y programadores.

9,8

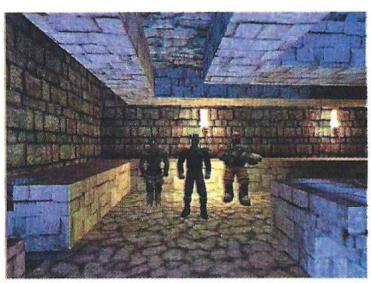
Gunman Chronicles

Pros: Gunman Chronicles avanza unos pasos sobre Half-Life en jugabilidad, diseño. Las animaciones realizadas con el engine son de lo mejor que hemos visto nunca.
Contras: Hay demasiados tiempos de carga que paralizan la acción durante unos segundos que rompen totalmente el discurso del juego.

...en la Red

www.rewolfsoftware.com
Sitio web de Rewolf, creadores del juego.

sierrastudios.com/games/gunman/
Algo más de información acerca de Gunman Chronicles.



Con saltos y a lo loco

Tony Hawk's Pro Skater 2

Tony Hawk's Pro Skater 2 es el mejor juego que se ha hecho jamás sobre este peculiar deporte, y pasará "muuuucho" tiempo hasta que veas algo igual.

No sabemos si eres un seguidor del skateboard, o lo que es lo mismo, de montar en monopatín. Nosotros, a decir verdad, no, pero una cosa está muy clara: pocos juegos te proporcionarán una diversión tan directa como este Tony Hawk's Pro Skater 2. Es un juego que no te costará comprender, salvo por algunos movimientos que hay que realizar sobre la tabla, que tampoco te llevarán una cantidad excesiva de tiempo, aunque sí algunas caídas bastante dolorosas.

Nadie pone en duda la popularidad de este deporte de riesgo en los últimos años, impulsado sin duda por la corriente alternativa. Los usuarios de consolas son los que más están disfrutando, o padeciendo según se mire, la llegada de juegos de este tipo, entre los que es posible encontrar mountain bike, snowboard e incluso "puenting" y ala delta.

Tony Hawk ya apareció en varios sistemas antes de hacerlo en PC, debido posiblemente a los diferentes gustos con los que cuentan los usuarios de éste y los de consola. Pero nadie se libra y, después del éxito obtenido en PlayStation, Dreamcast y Nintendo 64, Tony, el "rey" del skate, irrumpe en PC con una versión absolutamente fiel a lo visto con anterioridad.

Aquí, además de unos gráficos bastante trabajados, encontrarás una jugabilidad digna de elogio, siendo uno de los juegos más adictivos de los últimos meses. Sólo se le puede echar en cara una cosa, que no es otra que el control con teclas si no disponemos de un pad de control. Pero eso no es todo, ya que no nos bastará con un pad corriente de seis u ocho botones, debido principalmente a la gran cantidad de acciones que podemos realizar sobre la tabla. Necesitaremos un pad de al menos diez botones para sacarle el máximo partido. También se puede optar por aprender todas las combinaciones con la teclas (algo poco menos que imposible) o compartir un botón para dos acciones diferentes, algo que resulta, cuando menos, incómodo. De todos los modos, cuando sepas cómo realizar los movimientos más espectaculares y los saltos más grandes, muchas de estas cosas te darán igual.

¿Nosegrind qué?

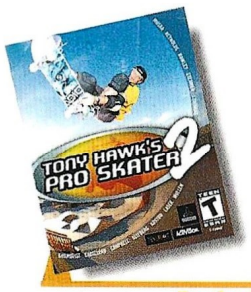
Los nombres de los movimientos son de ese estilo, y si no estás dentro de este "mundillo" te resultarán bastante extraños. Cuando se te pida que realices un determinado movimiento para pasar de nivel o cumplir un objetivo, o tienes el manual de instrucciones delante o te costará adivinar cuál es el movimiento correcto.

El modo central del juego, llamado "Modo Carrera", es el más completo de todos los disponibles. En él, una vez que hayas seleccionado un "skater" y el atuendo de éste, empezarás a recorrer los niveles. Para pasar de nivel se te pedirá que cumplas con unos objetivos determinados, que pueden ir desde hacer un mínimo de puntos a recoger diversos objetos, repartidos a lo largo de todo el escenario. No es necesario que cumplas todos, y podrás repetir el nivel las veces que quieras, ya que una vez que consigas un objetivo no será necesario volver a lograrlo.

Con cada objetivo superado se nos dará una cantidad de dinero, que será mayor en cada nivel y dependiendo de la dificultad que entrañe la prueba en cuestión. Dicho dinero será el que nos abra la puerta de los niveles más avanzados, en los que encontraremos nuevos objetivos y premios mayores. También se nos ofrecerá la posibilidad de aprender nuevos movimientos y combos, que sin duda nos ayudarán a superar las dificultades a las que nos enfrentaremos.

El resto de los modos de juego también merecen la pena, sobre todo el editor de escenarios, con el que podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación, repartiendo rampas y "half-pipes" por doquier y a nuestras anchas.

En lo referente al apartado gráfico, Tony Hawk's Pro Skater 2 tiene todo lo que tiene que tener, ni más ni menos. Bien es cierto que en ocasiones el "clipping" y el "popping" se hacen demasiado evidentes, sobre todo en aquellos escenarios que transcurren por completo al aire libre; apreciaremos ligeramente



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 340MB de disco duro libres, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, SVGA, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Neversoft/Activision
Distribuidor: Proein

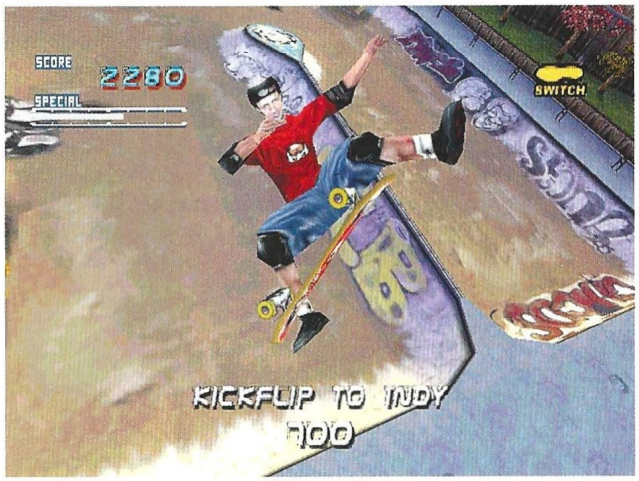
La velocidad a la que transcurre todo es digna de mención, y en muy pocas ocasiones sufriremos una ralentización

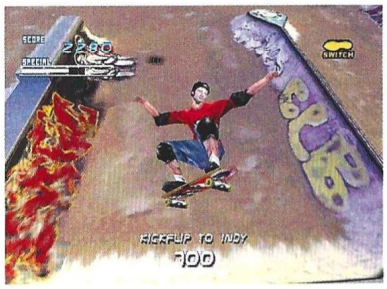
cómo el escenario va formándose ante nosotros.

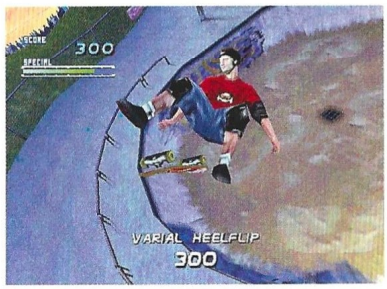
El resto de los aspectos son muy buenos, como por ejemplo la animación de los personajes o su gran tamaño. La velocidad a la que todo transcurre es digna de mención, y en muy pocas ocasiones sufriremos una ralentización, aunque eso es algo que tendrá que ver principalmente con la máquina en la que estemos jugando.

Otra cosa que merece la pena mencionar es la música del juego, en la que han participado grupos de gran renombre, como por ejemplo los Rage Against the Machine.

Tony Hawk's Pro Skater 2 es un juego divertido, original y está bastante bien hecho, por lo que es recomendable para todo aquel que quiera pasar un buen rato.







...en la Red

Para ver películas, imágenes o simplemente conseguir información de este juego, puedes visitar www.neversoft.com o www.activision.com, grupo programador y editor, respectivamente.

9,3

Tony Hawk's Pro Skater 2

Pros: La jugabilidad es absolutamente demoledora. Cientos de combos y movimientos diferentes. La música. Los gráficos son muy buenos.
Contras: Jugar con un pad que tenga menos de diez u ocho botones es bastante complicado, debido a que uno de los botones debe de ser compartido. Ej.: Salto y giro de 180º izquierda. Mejor no lo pruebes así.

Destrucción acorazada

3D Power Tank

Con la más avanzada tecnología, se creó un vehículo acorazado capaz de enfrentarse individualmente a cualquier grupo de combate. Extremadamente ágil y blindado, la supervivencia de esta arma está basada en su sistema de control y selección de tiro. Una pesadilla para cualquier vehículo enemigo.

Este juego está basado en la conjunción de dos géneros como son el arcade y la simulación. A caballo entre los dos, nos ofrece un elenco de posibilidades lo suficientemente amplias como para no defraudar a ningún partidario de cualquier género.

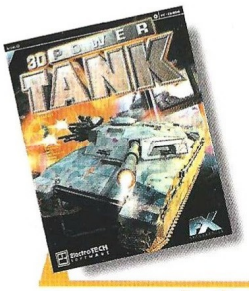
Por una parte la acción es inmediata y no debemos esperar grandes períodos de tiempo en buscar enemigos. Por otra, es un juego donde no sólo tenemos que apuntar y disparar sino también seleccionar diferentes tipos de armas, controles de tiro, ángulos de visión... Otro de los puntos positivos de este juego es la estrategia inherente que tendremos que desarrollar, si queremos llegar sanos y salvos al final de cada misión. Sólo somos nosotros... y el enemigo, y sobrevivimos por la avanzada calidad de los controles de tiro. Estos avanzados sistemas se dejan sentir en el campo de batalla por sus rivales más directos, incapaces de poder aguantar tanto su blindaje como la excelente calidad y precisión de sus proyectiles y sus excelentes sistemas de telemetría y fijación de objetivos.

Acción trepidante

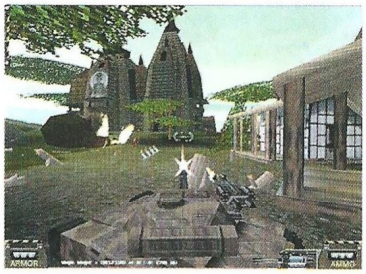
Una vez introducidos en el campo de batalla, el "powertank" se convierte en la punta de lanza del ataque contra los "chicos malos". Con diversos atajos de teclado o la ayuda del ratón, y de una forma muy intuitiva y sencilla, manejaremos los sistemas de armamento y telemetría tecnológicamente más avanzados, que convierten a nuestro vehículo en una auténtica pesadilla para cualquier adversario en el campo de batalla. Infantería, artillería, carros, helicópteros y un sinfín de enemigos que intentarán impedir que coronemos con éxito la misión. Con una inteligencia artificial correcta, sus movimientos de ataque y defensa nos pondrán en apuros en más de una ocasión.

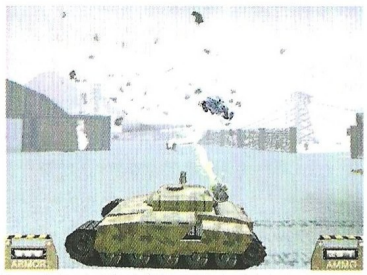
Realismo puro

Si existe una tónica a seguir es el puro realismo. Una vez inmersos en el combate, deberemos de organizar nuestro escuadrón dependiendo de los criterios tácticos que vayamos a seguir. En el completo manual táctico que acompaña al programa podremos observar las diferentes formas de organizar nuestra fuerza de ataque, consiguiendo formar con relativa sencillez un operativo real. El enemigo se comporta de manera bastante consecuente, estando la Inteligencia Artificial bastante bien lograda.



Precio: 2995
Requerimientos: Pentium 233 MMX, 32MB de RAM, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 14
Editor: Electrotech
Distribuidor: FX interactive





Infantería, artillería, carros, helicópteros y un sinfín de enemigos intentarán impedir que coronemos con éxito la misión

Para finalizar

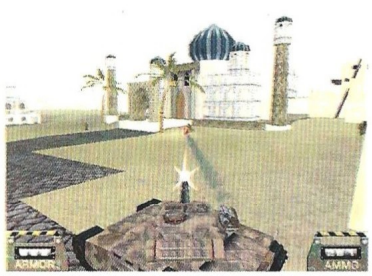
Este 3D Power Tank es un programa bastante entretenido, cuya capacidad y sabiduría para lograr conjugar simulación y arcade resulta ciertamente sorprendente. En el apartado gráfico, las tarjetas aceleradoras 3D ayudan a mover con soltura y suavidad el mundo tridimensional en que se desarrolla la acción. El juego por Internet añade color gracias a la cooperación de hasta cuatro jugadores simultáneos.

En definitiva, un producto que aúna calidad a un precio más que atractivo.

Las operaciones que podemos seleccionar discurren a lo largo de más de una veintena de misiones y acciones de combate, en la que nos será de especial ayuda, el mapa detallado de cada una de las misiones, que acompaña a la documentación.

...en la Red

www.fxplanet.com
Página de los desarrolladores y soporte de Powertank.
www.jmu.edu/rotc/gallery/gallery.html
Página que os habla de los equipos militares más potentes y actuales hoy en día.
www.army.mod.uk/
Si queréis saber más sobre auténticos oficiales del ejército y la vida en él.



7,1

3D Power Tank

Pros: Excelentes gráficos y efectos de sonido. Una gran atmósfera de juego. Un perfecto equilibrio entre simulación y arcade. Intensas acciones de combate entre fuerzas mecanizadas. Misiones llenas de emoción y adversarios con una inteligencia artificial adecuada. Traducción completa del manual, texto y voces al español.

Contras: La máquina que necesitamos si queremos aprovechar las resoluciones más altas y todas las texturas disponibles debe de ser muy potente, procesador rápido, mucha memoria y tarjeta compatible con Open GL o Glide. Si no es así, deberemos de reducir bastante el apartado gráfico en beneficio de la jugabilidad.

Locos de atar

Insane

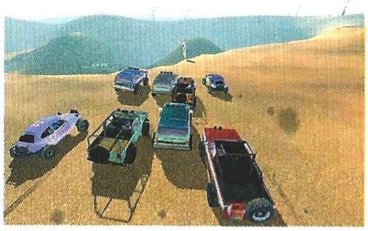
Parece ser que éste es el mes de los 4x4, y uno de los más esperados está entre ellos. Se trata de Insane, un título de coches que revolucionará el juego On-Line gracias a sus innumerables y originales modos de juego.

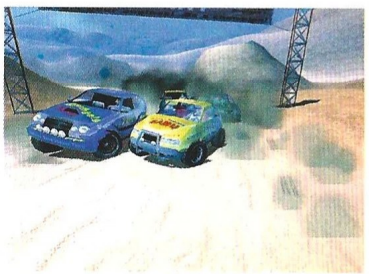
El propio nombre del juego ya lo dice: Insane, loco en castellano. Es un juego en el que los protagonistas indiscutibles son enormes coches todoterreno, entre los que es posible encontrar, desde los utilitarios más habituales y que pueden ser vistos cada día en la calle a unos pequeños pero rápidos "boogies", pasando por los enormes camiones capaces de subir a las cimas más escarpadas. Insane es, además de un juego muy bien terminado, uno de los títulos estrella de Codemasters de cara a las próximas Navidades, y no nos cabe duda de que el juego será de los más solicitados, sobre todo por aquellos que busquen pasar un buen rato a través de Internet y ya estén hartos de jugar con los tradicionales "shooters".

Insane es, como decimos, un juego creado para satisfacer, ante todo, a aquellos jugadores que prefieren la modalidad multijugador, aunque también puede ser jugado por una sola persona, al igual que sucede con Unreal Tournament y Quake III, dos de los juegos más recurridos a través de Internet.

Antes de continuar hablando de las virtudes y los defectos de Insane, es necesario dejar claro que las posibilidades que ofrece para un jugador son muy buenas y que todo aquel que se decante por él como futura compra tendrá juego para mucho tiempo.

Pero también es cierto que, si comparamos el modo para un jugador con el modo de juego vía Internet, queda bastante claro cual de los dos queda por debajo, aun antes de haberlo dicho. Ambos modos cuentan con muchas similitudes, pero sólo el hecho de jugar con otras personas a través de Internet hace que parezca un juego totalmente distinto, lo que hace que el modo para un jugador quede a la altura del mismísimo betún.





Al más puro estilo Quake

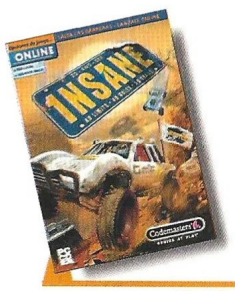
Si hace un tiempo alguien nos hubiese dicho que iba a programar un juego de coches con una mecánica similar a la de, por poner un ejemplo, Quake III, lo más lógico habría sido soltar una carcajada. ¿Cómo puede ser un "shooter" la base de inspiración para un juego de coches? Muy sencillo; sólo hay que adaptar algunos elementos clave, como los numerosos modos de juego y los amplios mapas.

Insane tiene ambas virtudes, y la verdad es que han sido adaptadas del modo más ingenioso que se puede imaginar.

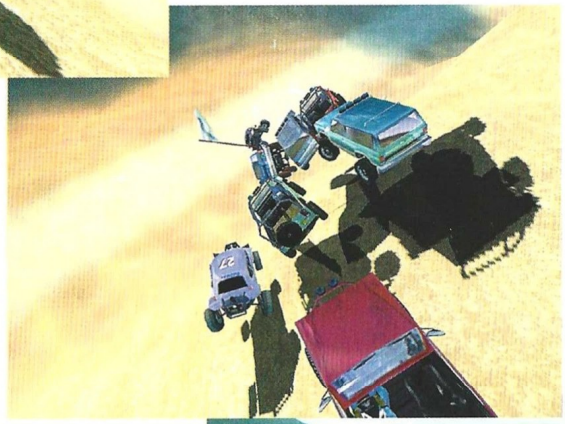
Para empezar, los escenarios en los que transcurre la acción, y dependiendo de la modalidad de juego, son enormemente grandes, tanto que incluso sería posible perderse de no ser por el fantástico sistema de navegación con el que contamos. Los escenarios son, normalmente, parajes desérticos sin demasiados elementos, aunque también es posible encontrar alguna isla paradisíaca llena de palmeras y grandes zonas acuaticas, en las que sólo podemos permanecer por un tiempo limitado, al menos si no queremos ver cómo nuestro coche acaba "ahogado".

También es posible jugar en circuitos cerrados, en los que habrá que superar los habituales "checkpoints" para poder atravesar el siguiente, aunque será posible hacer alguna trampa tomando diversos atajos.

En lo referente a modos de juego, y como ya hemos dicho, podremos encontrar los mismos tanto en el modo para un jugador como en la opción multiplayer, siendo este último la "joya de la corona". Podremos seleccionar si jugamos un evento simple o el campeonato completo, dividido en distintas pruebas que habremos de superar para desbloquear otras modalidades, como las competiciones de camiones y las de deportivos.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 300MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98, Aceleradora 3D
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein



Ya en concreto de "checkpoints", repartidos por doquier y sin ningún orden específico.

Otra de las pruebas, y con diferencia la más divertida de todas, será la de "Capturar la Bandera", que cuenta con el mismo sistema que un "shooter", es decir, recuperar la bandera para ganar la partida. Como en Insane controlamos coches en lugar de mercenarios asesinos, el sistema de esta modalidad varia un poco, y una vez que tengamos la bandera en nuestro poder tendremos que dirigirnos raudos al "checkpoint" que corresponda, hasta alcanzar el número exigido. La bandera nos será arrebatada cuando un contrincante choque con nosotros, y viceversa, y la perderemos si nuestro coche pierde el control y vuelca, quedando a merced de cualquiera.

Cada escenario está a su vez divido en tres pruebas diferentes, que dependiendo del tipo de vehículo con el que contemos deberán ser resueltas de un modo u otro. Por ejemplo, en la categoría de 4x4 una de las primeras pruebas que tendremos que superar dentro del mismo escenario será la de atravesar un número

Insane hace gala de una jugabilidad prodigiosa, gracias a su sencillo sistema de control

Insane hace gala de una jugabilidad verdaderamente prodigiosa, gracias a su sencillo sistema de control, que no llevará a ningún jugador más de media hora de juego el lograr acostumbrarse. El apartado gráfico está muy bien resuelto, y a pesar de que en un principio nos dé la sensación de que los escenarios están un poco desangelados, más adelante comprobaremos que se trata de una virtud y no de un defecto. Lástima que necesitemos un equipo bastante potente para conseguir sacar todo el partido a este Insane.

...en la Red

Si quieres saber que más te ofrece Insane, puedes buscar información en esta dirección: www.codemasters.com

8,9

Insane

Pros: Muchos modos de juego, mucha jugabilidad, muchos coches y mucho juego. Pocas veces te divertirás tanto como con Insane.

Contras: Si no tienes conexión a Internet no podrás sacarle el máximo partido. Necesitas un equipo potente.

Otro ladrillo en el muro

Breakout

Estamos ante otro claro ejemplo de que un juego, para ser divertido, no tiene que ser extraordinario tecnológicamente hablando. Breakout te fascinará.

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, SVGA de 2 MB, 50MB de Disco Duro, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Hasbro/Atari
Distribuidor: Proein

Arkanoid siempre ha sido considerado como el juego pionero de este género tan divertido, aunque mucho antes de que éste apareciera ya había juegos similares. Al igual que sucedió con Pong, Hasbro Interactive y Atari ofrecen al jugador la posibilidad de revivir momentos memorables en la historia del videojuego, con un juego que puede ser considerado como uno de los más adictivos de la historia lúdica.

Por no ir mucho tiempo atrás en el tiempo, los jugadores más experimentados recordarán el ya mencionado Arkanoid, en el que nuestro objetivo principal era el de superar niveles plagados de "ladrillos" de colores. Teníamos que destruirlos todos con la ayuda de una minúscula pelota para acceder al siguiente nivel, algo que entrañaba más dificultad de la que parecía en un primer momento.

Para que todo resultara más sencillo, algunos de los "ladrillos" nos obsequiaban con jugosos extras cuando eran destruidos, como tres bolas en lugar de una, la posibilidad de disparar o una bola de mayor tamaño, aunque otros "extras" nos perjudicaban gravemente.

Un lavado de cara

Breakout te ofrecerá todo aquello que te fascinó en Arkanoid pero, debido a los tiempos que corren, todo ha sufrido un cambio sustancioso, a excepción de, lógicamente, la jugabilidad.

Los gráficos planos generados mediante "sprites" han pasado a mejor vida, dando paso a enormes construcciones poligonales adornadas con todo tipo de texturas y colores.

Pero lo más importante es que la esencia sigue siendo la misma a pesar de todas las novedades incluidas, entre las que es posible encontrar una especie de "modo historia" para hacer el juego más entretenido.

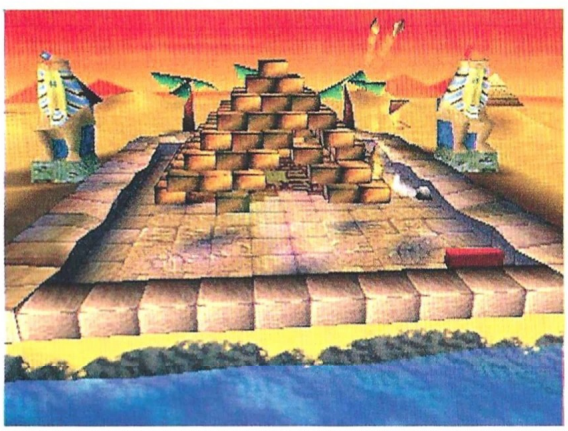
Los escenarios derrochan imaginación como nunca, siendo posible destrozar castillos medievales, pirámides egipcias y un largo etcétera.

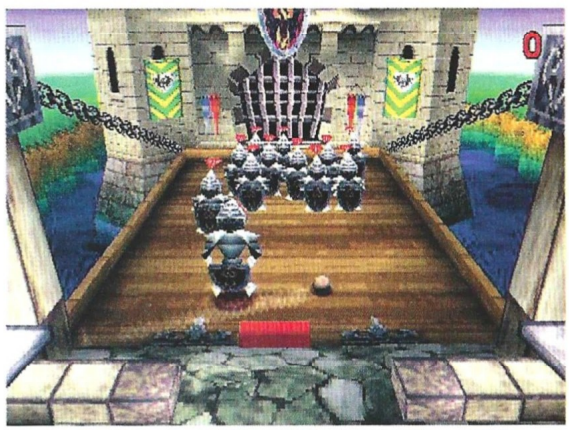
Como de costumbre, el "personaje" central del juego es una barra similar, por no decir igual, que la vista en el ya mencionado Pong. Con ella será con la que dirijamos nuestros ataques a las inmensas construcciones de ladrillos y a otros obstáculos que aparecerán, tales como gallinas o caballeros medievales.

Consideramos que la iniciativa tomada por Hasbro y Atari es fabulosa, y que es una oportunidad inmejorable para revivir momentos únicos en la historia del videojuego. Divertido y altamente recomendable.

...en la Red

Encontrarás información de este juego y de los otros clásicos que la compañía está publicando recientemente en: www.hasbrointeractive.com



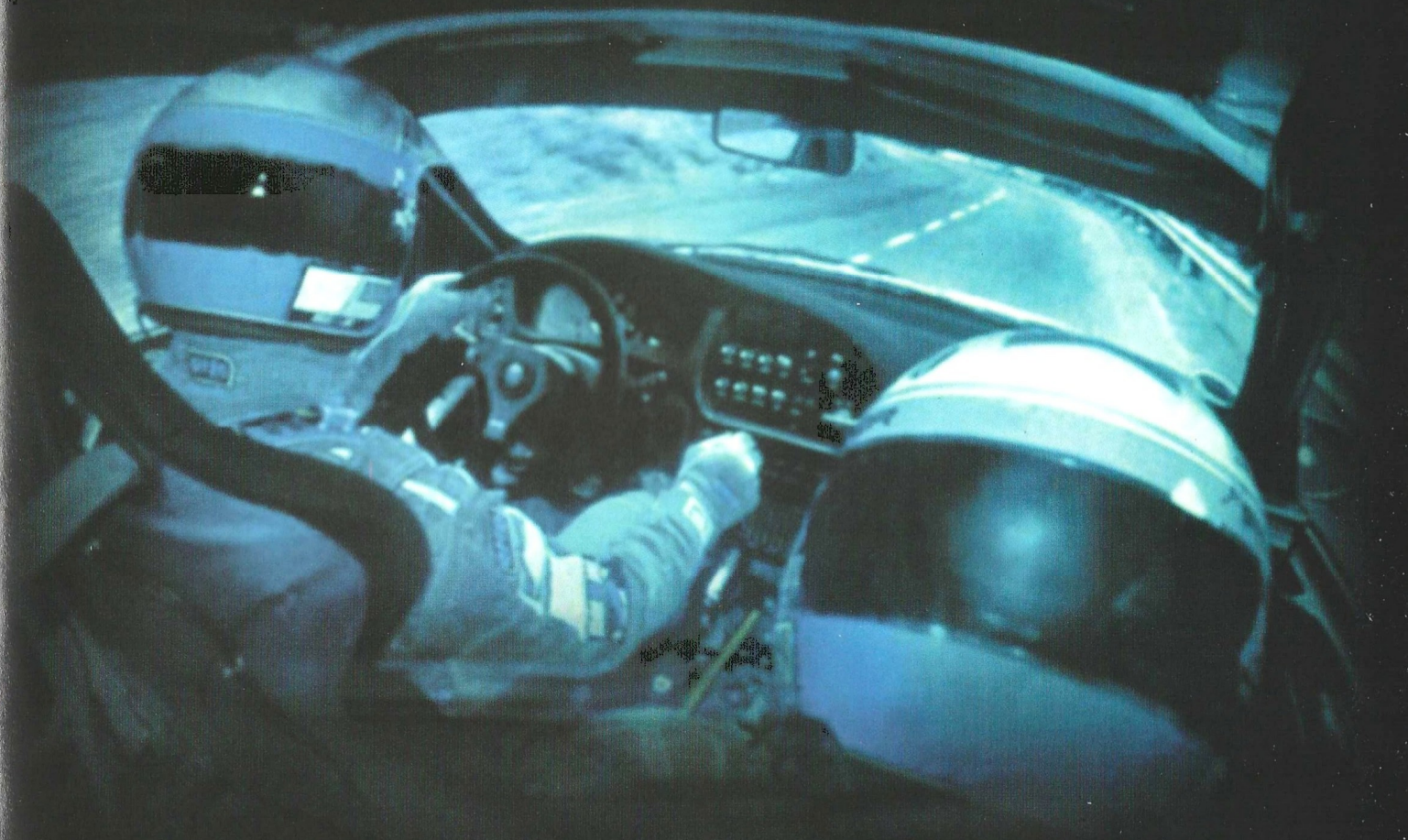


8,7

Breakout

Pros: Divertido para todo tipo de usuarios. Una vez que empieces a jugar y superes un par de niveles no lo podrás dejar.
Contras: Está basado en un juego antiguo, por lo que es posible que los jugadores más jóvenes lo encuentren anticuado, aunque no debería ni mucho menos ser así.

la diferencia entre victoria y fracaso podría ser la anchura de esta página



© Ubi Soft 2000

Con más de 800 km² practicables, deslumbrantes efectos especiales
que incluyen sombras fotorrealistas, efectos de iluminación
en tiempo real y escenarios diseñados con 60000 polígonos,
una décima de segundo ganada o perdida podría marcar la diferencia.
Por primera vez necesitarás un copiloto inteligente para guiarte ...

PRO RALLY 2001

la victoria está en los detalles

PC CD-ROM

www.ubisoft.es Ubi Soft

Ubi Soft Entertainment S.A. • Edificio Horizon - Crta. de Rubí, 72-74 - 08190 Sant Cugat del Vallès • Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60

Julie se vuelve modosita

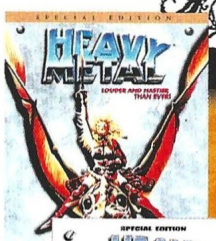
Heavy Metal F.A.K.K. 2

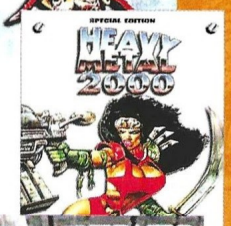
Ritual continúa intentándolo en el terreno de los juegos de acción para, una vez más, conseguir un título tan interesante como incompleto. A pesar de contar entre manos con un material tan prometedor como el de la revista Heavy Metal, la serie cinematográfica del mismo título y la imagen de la modelo Julie Strain.

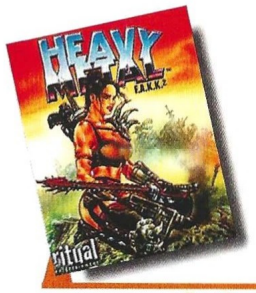
En pocas palabras, Heavy Metal F.A.K.K. 2 cuenta la historia de los habitantes del planeta Eden treinta años después de los hechos sucedidos en la película –ver recuadro– Heavy Metal 2000. En una tierra paradisíaca protegida por un escudo exterior, Julie volverá a convertirse en el paladín de su pueblo al defenderlo de una nueva amenaza que llega de los cielos.

El material del que parte Ritual –veinte años de historias publicadas, las dos películas y el "sex appeal" de la protagonista– era sumamente interesante. El problema viene cuando en un momento determinado del desarrollo se opta por rebajar el contenido sexual y violento del juego; después de todo, el mercado de los juegos es aún menos permisivo que el cinematográfico. De esta manera, lo que era la justificación inicial de un juego pasa a un segundo plano a favor de una aventura 3D en tercera persona que adeuda más a Tomb Raider que a su propio origen. Con todo, no es un juego para un público infantil. El personaje de Julie resulta bastante más sexy que la cada vez más explotada Lara Croft y sus aventuras están más enfocadas hacia la acción que a la exploración.

El juego se apoya en el motor de Quake III y Ritual sabe demostrar desde el primer instante que la elección no podía haber sido más acertada. Los diseñadores de Heavy Metal no se ven limitados por los rasgos estéticos del universo Quake y han sabido recrear con sorprendente viveza y colorido el entorno bucólico que es Eden. En particular, los escenarios exteriores son de una belleza sorprendente y los interiores destacan por una arquitectura variada que supone un gran apoyo para los abundantes puzzles que protagonizan la primera parte de la aventura. Las secuencias prefijadas también son una constante en las primeras horas de juego y ayudan a otorgar consistencia tanto a la historia como a los personajes que se presentan. Todos ellos cuentan con un buen nivel de animaciones y, en particular, los rostros están realizados con un elevado grado de detalle. Desafortunadamente, todo ese esfuerzo se ve perjudicado por unos diálogos a menudo insulsos y el chapucero doblaje al castellano acaba por convertirlos en autoparódicos. A la desgana –cuando no cachondeo– con la que los actores españoles interpretan a sus personajes se le suma la reiterada presencia de fragmentos sin doblar, lo que convierte a la







Precio: 5995
Requerimientos: Pentium II 300, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora 3D Open GL 8 MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Ritual Entertainment/ Gathering of Developers
Distribuidor: Proein

Un poco de historia

El universo Heavy Metal lleva ya más de un par de décadas en marcha. Se trata de una revista de comics norteamericana dirigida a un público adulto por la que han desfilado los autores más relevantes en su campo. A su vez, dio lugar a una película de animación en 1981 que acabó por convertirse en objeto de culto. Y el nuevo milenio coincide con la secuela –también de animación y que se estrena directamente en video– de la película original y de este juego que aprovecha la licencia para continuar el relato justo donde lo deja Heavy Metal 2000. Ambos están centrados en el personaje de Julie, quien ya había protagonizado algunas historias en la revista. Se trata de una creación del guionista Kevin Eastman y el dibujante Simon Bisley cuya imagen ha sido tomada de la modelo Julie Strain –actriz de películas de serie B, protagonista habitual de las páginas de Penthouse y esposa del primero–. Todos ellos, han colaborado tanto en la película como en el juego, aunque la presencia más destacable es la de Julie, quien ha dado voz a su personaje en ambos títulos.

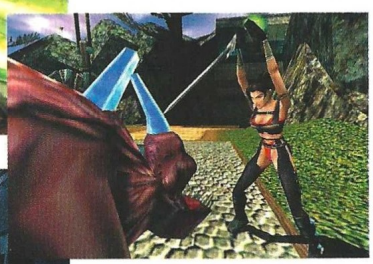
Julie resulta tan atractiva como era de esperar y se convierte en un personaje a recordar

edición española del juego en una versión bilingüe.

Pero el mayor problema que presenta Heavy Metal es con diferencia el complicado sistema de control y la pobre respuesta de la protagonista. Se hacen necesarios demasiados dedos para controlar a Julie de forma eficaz y cada vez que ella queda frente a una pared, objeto o personaje es necesario efectuar un giro de casi 90 grados para poder moverse en otra dirección. En un juego con un componente importante de puzzles que exigen precisión y, a menudo, rapidez, esas condiciones suponen un grave obstáculo para sacar adelante la aventura.

Por lo demás, conforme avanza la historia la acción cobra más relevancia; aspecto realzado gracias al magnifico y variado arsenal con el que se ha provisto a Julie así como su habilidad de manejar un arma con cada mano, lo que sumado a la colección de escudos, espadas, hondas, armas de fuego y otras difícilmente descriptibles, proporcionan muchos de los mejores momentos del juego. Por su parte, la protagonista resulta tan atractiva como era de esperar y se convierte en un personaje a recordar. A pesar de la escasa duración de la aventura.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 no es un mal juego. Tiene un impresionante aspecto gráfico, buenos enemigos y un interesante modo de combate, pero como sucede con frecuencia, debería haber sido mejor juego de lo que es. Ritual no ha logrado hacer justicia al material original e, independientemente de este aspecto, los problemas técnicos tienden a convertirlo en una experiencia frustrante que, por momentos, amenaza con acabar con la paciencia del usuario.



...en la Red

Mucho donde elegir sobre este juego: http://fakk2.godgames.com es el sitio oficial del juego. Ritual, por su parte, cuenta con www.ritual.com y G.O.D. con www.godgames.com. Julie Strain tiene su propia web para adultos –www.juliestrain.com– mientras que en www.heavy-metal.net se encuentra toda la información sobre la revista y la película.

6,7

Heavy Metal F.A.K.K. 2

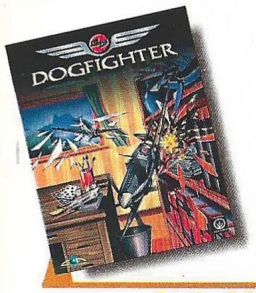
Pros: Ritual ha sabido sacar mejor partido que nadie hasta la fecha del motor de Quake III ofreciendo un espectáculo visual de una calidad indiscutible. Buen armamento, combate más versátil de lo habitual y personajes realizados con gran detalle.

Contras: El sistema de control y la pobre respuesta de la protagonista suponen un serio obstáculo a la hora de disfrutar del juego y elevan considerablemente la dificultad. Se ha suavizado considerablemente el tono del material original, cosa que no beneficia en absoluto al juego.

Los vuelos de Gulliver

Air Fix

En este juego tan particular, los liliputienses seremos nosotros, pues a los mandos de cualquier avión se nos encomendarán misiones que tendremos que cumplir en el más puro estilo "Air Tactics"

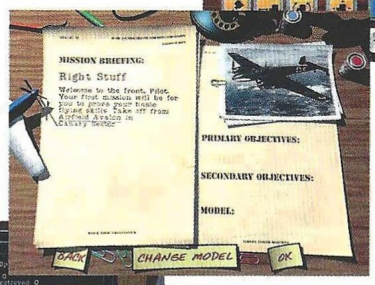


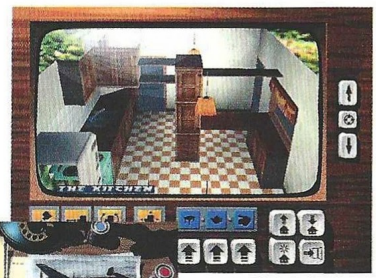
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Paradox/EON
Distribuidor: Acclaim

La mecánica de este juego 3D es muy sencilla: tendrás que pilotar un avión –a elegir entre dos bandos–, como si fueses un piloto de juguete. Comenzarás las misiones en tu base, que se encuentra en la habitación del niño en una casa y, desde allí, tendrás que enfrentarte a todos los elementos agresores que se interpongan en tu camino hacia el objetivo final. Sabrás a qué atenerte dado que al principio de cada misión serás puntualmente informado de lo que tendrás que hacer, no obstante, algunas veces la improvisación será necesaria, dado que tus enemigos te acosarán sin cesar.

Dispones de varios modelos de aviones, un sencillo interfaz y varias armas que irás adquiriendo, cada vez más potentes, a medida que las cosas empeoren. Misiles, ametralladoras, cohetes, combustible, vida... lo normal. El atractivo principal del juego reside en el campo de batalla. Como se trata de una casa, vista descomunal desde la perspectiva que ofrece el juego, casi todo te resultará muy familiar. No estarás tan perdido como si te soltasen en medio del océano para atacar algunas islas desconocidas en el Pacífico –como en el reciente Pacific Warriors–, sino que lo que deberás sortear serán las patas de una silla, las lámparas del techo o los barrotes de una barandilla. Al final, es lo mismo, te lo garantizamos.

Tanques, aviones enemigos y cañones, entre otros, intentarán derribarte mientras destruyes elementos del decorado para obtener iconos a cambio. Y, todo hay que decirlo, la verdad es que mala puntería no tienen. Sólo hay dos posiciones para la cámara: una que te permitirá jugar desde la cola del avión, y la otra a vista de pájaro. Ambas son cómodas a la hora de manejar el aparato. Por lo demás, poco que contar salvo el hecho de que podrás disfrutar una especie de editor de niveles que te permitirá redecorar el interior de una casa controlando a tu antojo la cantidad de obstáculos que quieras proponer para tu juego. En definitiva, se trata de una apuesta equilibrada que no te dejará con la boca abierta pero tampoco te disgustará.





...en la Red

www.dogfighter.net y dogfighter.uds.se son algunas direcciones que te proponemos para que puedas disfrutar de una información más ampliada sobre este juego.

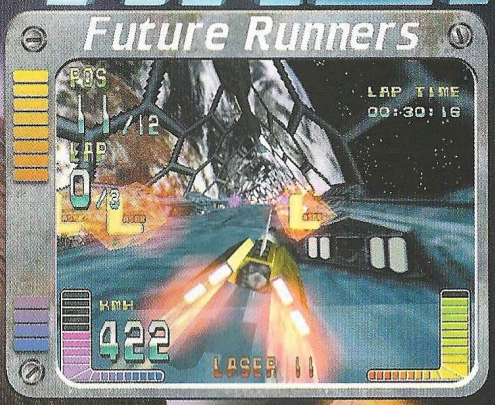
6,8

Airfix

Pros: Volarás a través de una perfecta recreación 3D del interior de una casa. El editor de niveles ofrece una ventana de infinitud al juego.
Contras: Argumento poco original para un juego de acción, que además está en inglés.

ROMPE LA VELOCIDAD DEL SONIDO

FUTURE RUNNERS



2.995pts

CINCO MUNDOS DIFERENTES Y OCHO PISTAS.
DOCE TURBOJETS CARGADOS DE NITRÓGENO.
CAÑONES LÁSER, MISILES, MINAS Y TODO TIPO DE ARMAMENTO.

Ya a la venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

PC CD

Atención al cliente: telf: 902 414 414 webmaster@newsoft.es

NEWSOFT

www.newsoft.es

copyright© 2000 NEWSOFT

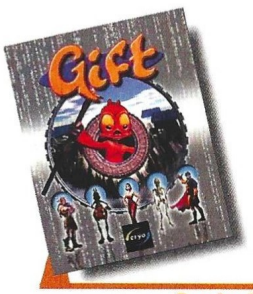
Sol y sombra

Gift

Esta es la historia de un rescate. No es fácil rescatar a Lolita Globo atravesando siete mundos. ¿Cuál es el premio? Un beso. No está mal, pero en la factoría de héroes, los que quedan están viejos y cansados. Sólo Gift se arriesgará por el amor de una mujer que nunca le corresponde...

Ambientado en un absurdo bastante divertido de parodias recreadas en el mundo de los videojuegos y las películas, universos como Star Stress, Tipanic o Paztec serán los que tenga que recorrer nuestro héroe para rescatar a su irresistible amada. Armado con su única defensa, un bastón mágico, Gift conquistará las sombras, la luz y los peligros que se interpongan en su camino. Irreverente, malicioso y divertido hasta la saciedad, este simpático personaje nos proporcionará increíbles momentos de acción y risas.

La Sombra Negra y Profunda de las Tétricas Oscuridades Nocturnas es el "sencillo" nombre de su principal enemigo. A veces se le conoce también como el Mal, a secas. Y sus secuaces, exclusivos de la luz o de las tinieblas, están repartidos por todas partes. A veces no podrá ni acercarse a las zonas iluminadas de los decorados a través de los cuales discurre la acción porque será fulminantemente atacado. Tendrá que resguardarse en las sombras para organizar su defensa. En cambio, en otras ocasiones el asunto será al contrario. ¿Porqué? No lo sabemos, así ha sido desde siempre y así será.

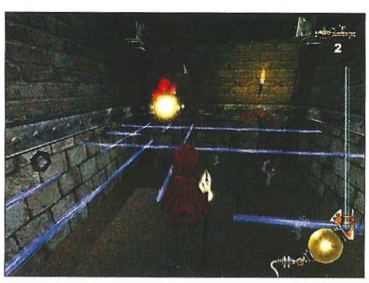


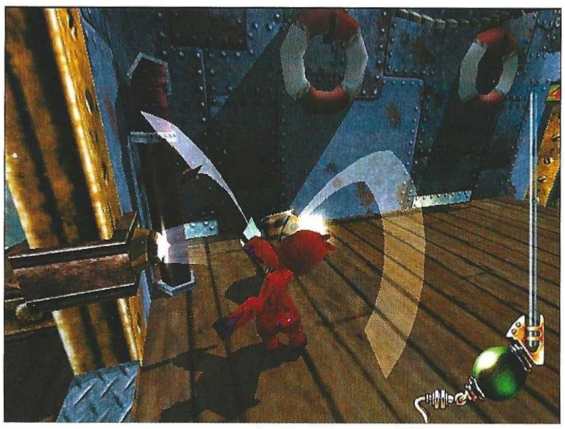
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, Windows 95/98/2000, Tarjeta aceleradora 3D con 4 Mb, CD-ROM 8x, Disco duro, Tarjeta de sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Parodias a go-go

Quizá uno de los elementos más atractivos de este título, amén de su increíble diseño, la alta jugabilidad que ofrece y su fluido discurrir, sea la parodia que hace del propio mundo de los videojuegos. Lara Croft, Rayman o Indiana son algunos de los afortunados "parodiados" a los que nuestro personaje admira. Tropezar cuando va a recoger un arma, en el momento más sobrecogedor de una fase, yendo a caer al suelo; o internarse en una habitación a oscuras para, aterrorizado, ¡salir corriendo en dirección contraria en cuanto oye el más mínimo ruido!, son algunos de los abundantes momentos–risa más increíbles del juego.

En cuanto al motor 3D creado especialmente para él, ¿qué podemos decir? Lleva a cabo un tratamiento especializado de las luces y las sombras tan brutal que no podrás imaginar los resultados. Y es que los creadores de Gift, se han divertido haciéndolo. La luz parece material plástico con el que puede moldearse cualquier cosa y la calidad de los gráficos que acompañan en todo momento a nuestro personaje a través de su periplo, no tiene tacha: a la sensación de solidez y buen gusto generalizado, se unen un perfecto dominio del color-luz (el que retroproyecta la pantalla de nuestro monitor), capaz de llevar a cabo con toda naturalidad un engaño al ojo humano: los espacios a través de los que te mueves en este arcade parecen estar iluminados desde algún sitio con una luz sólida y

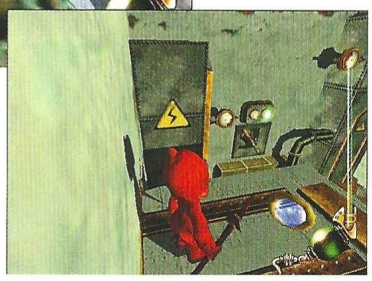


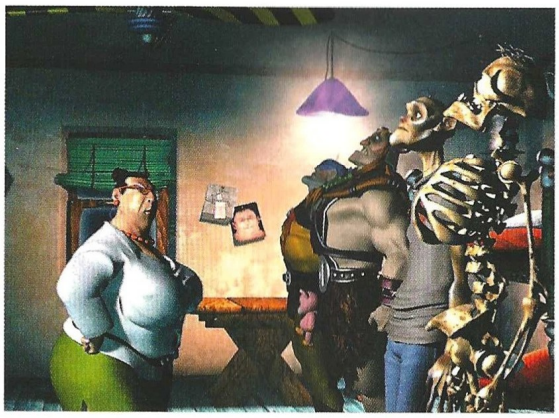


Uno de los elementos más atractivos de este juego es la parodia que hace del propio mundo de los videojuegos

creíble, a parte de las distintas "personalidades" que a éste elemento incorpóreo se le atribuyen, tales como viscosidad, dulzura, ausencia... a veces incluso resulta en alguna escena una luz atemporal, cargada de melancolía, y lo mejor de todo es que el personaje advierte estos hechos ajustando su comportamiento a ellos. Un verdadero regalo para el ojo humano.

No os comentaremos nada más porque entendemos que el juego ha de disfrutarse y preferibar, en la medida de lo posible, lo cierto de nuestras palabras. Se trata de una perfecta simbiosis entre guionistas, dibujantes, músicos y grafistas, que ha dado a luz un juego muy divertido, un arcade cuyos niveles están repletos de sorpresas, al que le auguramos un prometedor futuro en estas Navidades. No está mal para un proyecto cuya idea inicial se gestó hace diez años en la mente de su creador...





Como único aspecto negativo sólo se nos ocurre lo mucho que Gift le debe de su aspecto y su idiosincrasia a la saga "Abe´s Oddysee"... y esta vez no se trata de parodiar.

...en la Red

www.gift-game.com es uno de los mejores sitos web que hemos tenido oportunidad de encontrar hasta ahora. Todo, desde el pensamiento de sus creadores hace años, hasta las últimas noticias aparece aquí expuesto. ¡Hasta una apetecible demo jugable podrás descargarte de la Red!

mos, por ello, que observéis las imágenes que acompañan este texto para que podáis compro-

9,1

Gift

Pros: Jugabilidad, adicción, buen diseño gráfico, magnífico interfaz, música perfectamente oportuna y adecuada al género, arquitectura del programa muy depurada.
Contras: Algunos niveles más no hubieran estado de más, por que el juego se queda un poco corto.

Carreras a toda máquina

Stunt Rally

En el mundo Lego la interactividad siempre es un valor absoluto, y en el juego que analizamos esta vez, aquella circunstancia alcanza su máximo exponente: al desarrollo de las carreras deberás sumar la posibilidad de construir tus propias pistas.

Precio: 7.990
Requerimientos:
Nº de jugadores:
Pentium 166, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Editor: Intelligent games
Distribuidor: Lego

Aunque parezca un juego apto para los más pequeños de la casa, como vimos por la línea seguida en otros productos, lo cierto es que este título de carreras de coches propone al jugador una dificultad que es más que cierta. A la ventajosa circunstancia de poder componer tus propios circuitos con las piezas diseñadas al respecto, tendremos que no deceleras la marcha cuando llegas a las curvas, pero esta circunstancia podrá mitigarse a la hora de elegir entre los vehículos que el juego te propone. Algunos recibido al recientemente comercializado 3D Mini Rally, si bien con calidades inferiores, este arcade en perspectiva isométrica ofrece al jugador la posibilidad de un acceso rápido a los pocos menús de configuración, siendo su filosofía de juego más cercana a la inmediata diversión que a un sin vivir de ajustes para los que nunca acabarás de encontrar del todo la diferencia.

sumar la gran variedad de circuitos predeterminados que se adjuntan al modo para uno o dos jugadores, bien sea carrera o campeonato.

El manejo de los coches es sencillo, a pesar del intrincado diseño de las pistas a través de las cuales corren. Con la única misión de ganar cada carrera, tu situación dependerá del control que tengas sobre tu máquina. Los derrapes serán continuos, si son más aptos que otros dependiendo de los terrenos a través de los cuales discurra la carrera: el desierto, la jungla, la ciudad o los campos helados de la montaña.

Saltos, rampas, ventiladores que impulsarán tu coche hacia arriba a su paso, iconos para recoger en el camino, trampas de barro, aceite o zonas del asfalto rayadas, serán sólo algunas de las más cotidianas situaciones que deberás afrontar en el juego. Pa-

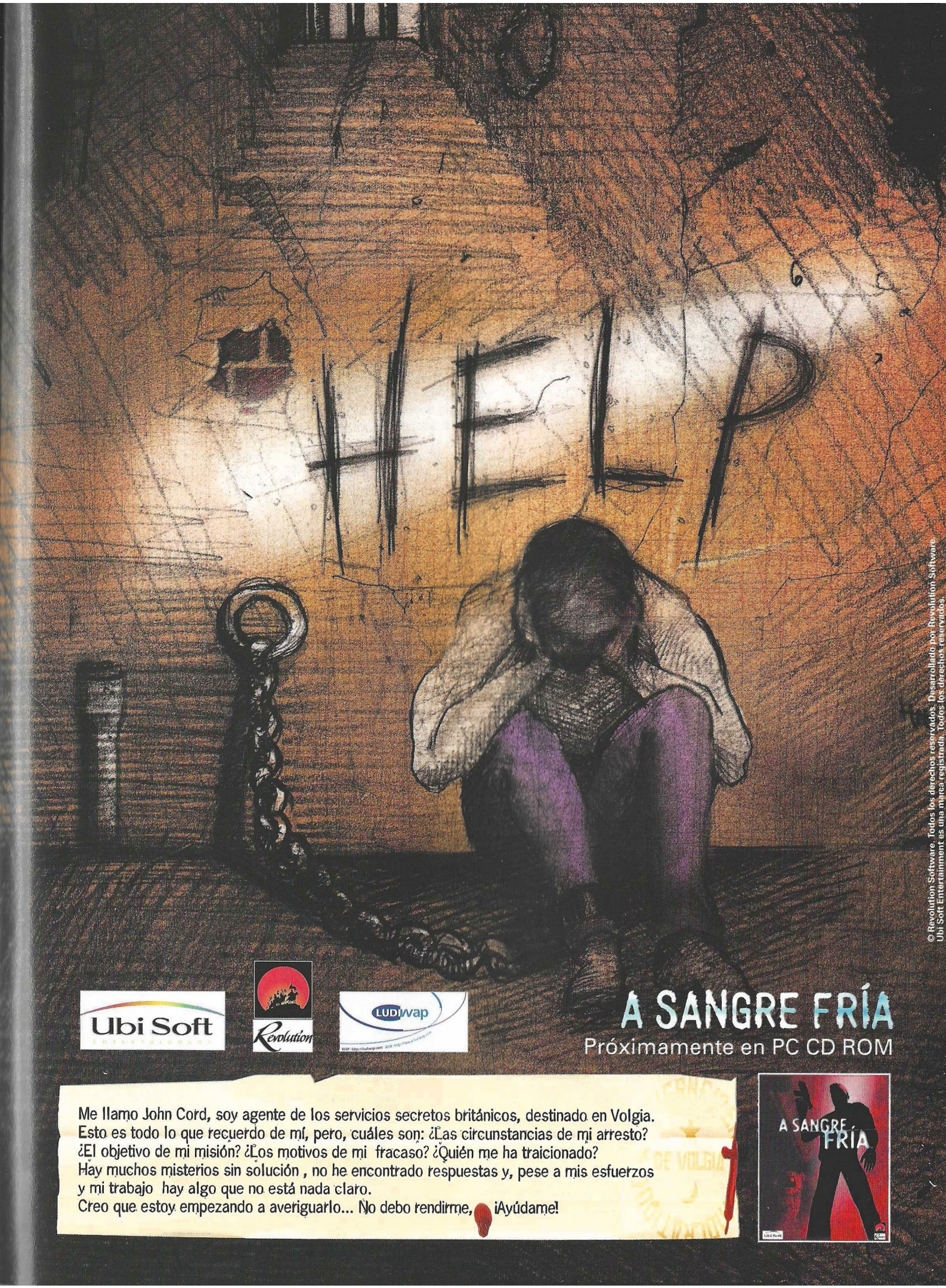
...en la Red

www.legomedia.com es la web internacional de Lego, en donde podrás encontrar información acerca del juego, pantallas e incluso algunos trucos que te servirán para avanzar con mayor facilidad en la resolución de las diversas carreras.

6,0

Stunt Rally

Pros: Facilidad de manejo, sencillo interfaz, adictivo y muy divertido en los retos que propone. Su precio
Contras: La calidad gráfica deja que desear. Da la impresión de ser un juego que debiera haber aparecido antes en España.



© Revolution Software. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Revolution Software.
Ubi Soft Entertainment es una marca registrada. Todos los derechos reservados.

La rebelión de las máquinas

Gunlok

La humanidad sigue empeñada en entregar el control de su mundo a las máquinas. Cualquiera diría que después de Terminator y sus numerosos clones habría escarmentado. Pero no hay manera y, claro, al final, acaban por alzarse contra sus antiguos amos y se arma una buena.

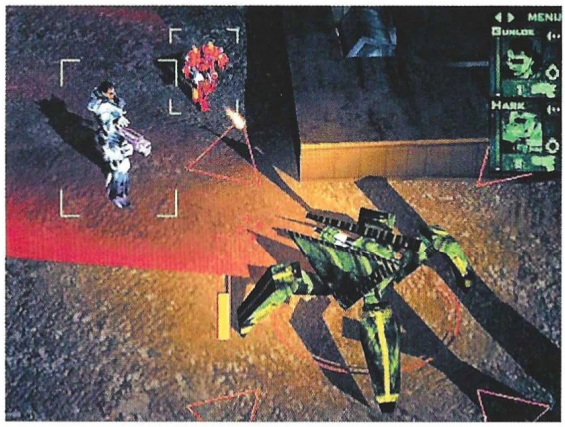
No es que Terminator fuera precisamente pionero en la idea de las máquinas que se rebelan contra el hombre, pero su popularidad ha servido sin duda de forma decisiva a que este argumento se recicle una y otra vez para generar infinitas variantes de la historia.

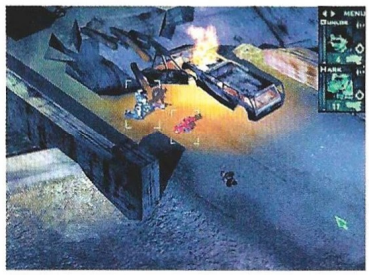
En este caso, Gunlok, miembro del Grupo Avanzado de Operaciones Especiales, es uno de los pocos humanos que han sobrevivido a la insurrección de las máquinas, y tratará de salvar a la humanidad, acabando con cuanta criatura mecánica se interponga en su camino.

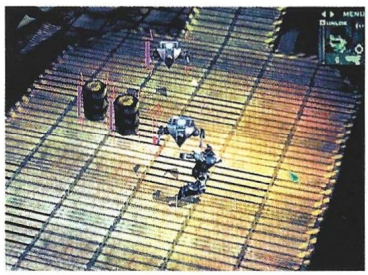
A pesar del gran poder que le confiere su sofisticada armadura, que le permite liberar descargas de energía de gran poder destructivo (aunque al coste de su propia energía vital), no puede hacerlo todo solo, sino que, a lo largo de las 15 misiones de que se compone el juego, tendrá que formar un equipo que le permita superarlas.

Curiosamente, sus mejores aliados no son otros humanos, sino robots con distintas habilidades, que complementan las suyas para formar un grupo heterogéneo pero equilibrado. Hará falta aprender cuáles son las cualidades y debilidades de cada uno de los miembros del equipo, ya que, para sobrevivir no basta con lanzarse de cabeza contra cualquier amenaza que nos encontremos. Para superar las vallas láser, el único que puede desactivar las cajas de control es Elint. También es el único que puede reparar a los demás. El pequeño Hark será imprescindible para llegar a los lugares más inaccesibles, que otros más grandes no pueden alcanzar. Y nadie mejor que Frend para manejar la artillería pesada y disponer de los enemigos más poderosos. Todos ellos serán necesarios, en un momento u otro, para llevar a buen puerto la misión encomendada.

Por suerte, para hacernos con el manejo de nuestro equipo, disponemos de un nivel de entrenamiento que, aunque no es obligatorio superar, sí es altamente recomendable, ya que, aunque el interfaz de usuario es bastante fácil de controlar una vez conocida su funcionalidad, el amplio número de posibilidades puede resultar un poco abrumador de un primer vistazo.



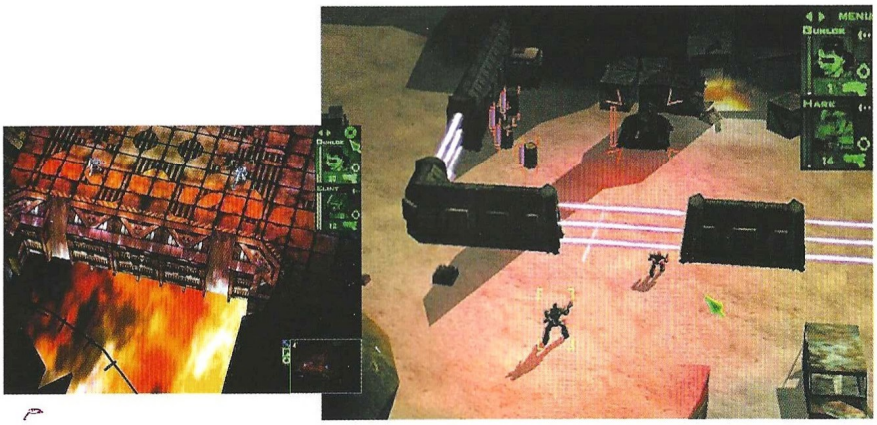




A pesar de todas las opciones del menú de inventario, o el de órdenes, o el de armamento, al final, el elemento más útil para dirigir al equipo acaba siendo la pausa activa. A pesar de que la estrategia cuenta con grandes dosis de acción, acaba siendo imprescindible detener los momentos de más agitación para poder impartir las instrucciones adecuadas a cada miembro del grupo, y asegurarnos de que se siguen como queríamos.

La razón de ello es muy sencilla. Parte de la estrategia se basa en realizar una serie de acciones bastante precisas. No todo consiste en ponerse a disparar al ver al enemigo, también se incorpora el elemento de sigilo tan de moda actualmente. Es importante fijarse en las pautas de movimiento de un vigilante, teniendo en cuenta sus campos visual y auditivo, y ver si es posible pasar de largo sin dar la alarma. Esta parte se podría evi-

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 64 Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 98/95, 10 Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido compatible con Direct X, ratón, tarjeta aceleradora 3D compatible con Direct 3D
Nº de jugadores: 1
Editor: Rebellion
Distribuidor: Virgin



Hará falta aprender cuales son las cualidades y debilidades de cada uno de los miembros del equipo

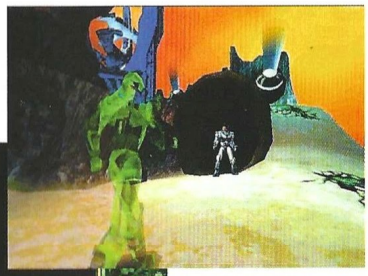
tar si no fuera porque, tanto la vida de nuestro equipo como su munición se encuentra muy limitada, de modo que unas cuantas escaramuzas mal resueltas, en las que se desperdicien demasiadas balas, o se sufran demasiados daños, nos obligarán a volver a empezar.

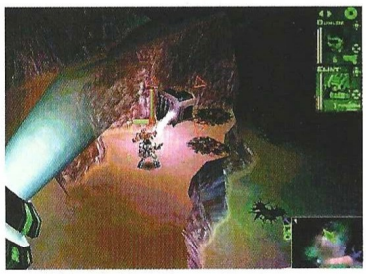
Por desgracia, la inteligencia de los componentes de nuestro grupo es escasa, por lo que tienden a cumplir nuestras instrucciones demasiado al pie de la letra, poniendo a veces en peligro su integridad, o desperdiciando innecesariamente su escasa munición. De ese modo, si les mandamos, por ejemplo, atacar a un enemigo que está al alcance, no se plantearán si hay un obstáculo de por medio, con lo que, antes de que nos demos cuenta, habrán vaciado un cargador en una inocente roca que se interponía en su camino, sin molestarse en disparar por encima, o dar un paso a un lado, o similar.

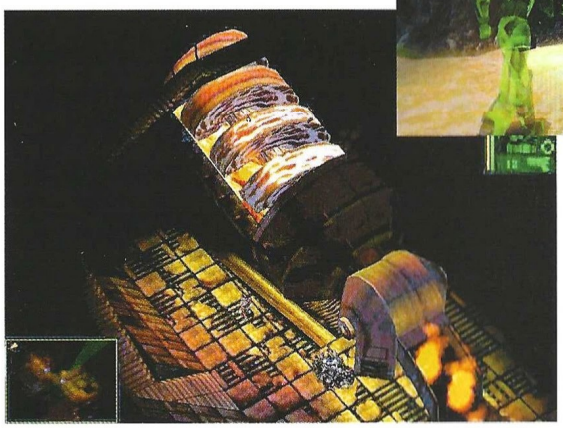
Por ello, acaba resultando imprescindible, en el momento en que hay que coordinar cualquier acción, estar constantemente usando la pausa activa. Esto tiene el gran inconveniente de cortar completamente el ritmo de juego, con lo que el elemento de acción sale bastante perjudicado.

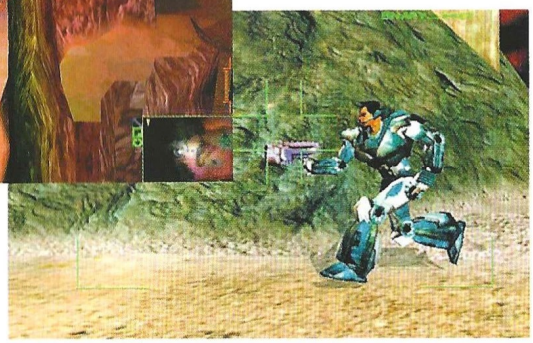
Lo mejor del juego lo constituye su entorno 3D. En lugar de ofrecer una perspectiva fija, concede total libertad para mover la cámara en cualquiera de los ejes de las tres dimensiones para ver la acción como más guste. Sin embargo, la posibilidad de aumentar la vista no tiene mucho sentido, salvo para ver más de cerca a los personajes, ya que, en la práctica, lo que más se utiliza es una perspectiva general que permite ver mejor lo que ocurre en pantalla. Los escenarios están diseñados tratando de aprovechan las posibilidades del 3D para construir entornos más o menos espectaculares, así como algunos de los puzzles, que nos obligarán a dar vueltas y más vueltas buscando el punto de vista adecuado para localizar un camino a seguir, un interruptor perdido, un objeto, etc.

En resumen, es un juego con grandes pretensiones y posibilidades teóricas, pobremente trasladadas a la práctica.









...en la Red

El sitio web oficial que Rebellion ha creado para los aficionados, con información, fondos de escritorio, y más está en gunlok.com

6,5

Gunlok

Pros: El amplio entorno completamente en 3D, con total libertad de movimiento de cámara.
Contras: La IA de nuestro equipo puede resultar desesperante. Hay que estar vigilando cada disparo que hacen para que no desperdicien su escasa munición.

Refrito de ciencia ficción

Crime Cities

Una ambientación que mezcla elementos de películas como Blade Runner, El Quinto Elemento o Robocop se traduce en una mecánica de juego muy similar a la del Colony Wars 3: Red Sun, aunque queda muy por debajo de éste último, incluso en su aspecto gráfico –y teniendo en cuenta que Red Sun era de PlayStation, eso ya es imperdonable–.

Precio: 2.990
Requerimientos: Pentium 200, 32 MB de RAM, 300 MB de espacio libre en disco, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido de 16 bits, tarjeta gráfica 3D de 4 MB, ratón, teclado, Windows 95/98.
Nº de jugadores: De1a16
Editor: Techland/ Eon Digital
Distribuidor: Acclaim

Garm Tiger es un agente que se encargará de infiltrarse, como el mercenario Johnny Red, en los bajos fondos, para investigar la situación y tratar de recuperar a Álvarez. Tendrá que empezar desde abajo, aceptando los encargos de menor categoría para hacerse un nombre, y ganarse la confianza de las cabezas del crimen organizado, tratando de no llamar la atención de la policía con sus actividades ilegales, pues nadie sabe quién es de verdad y no se anda con contemplaciones con los criminales: dispara a matar.

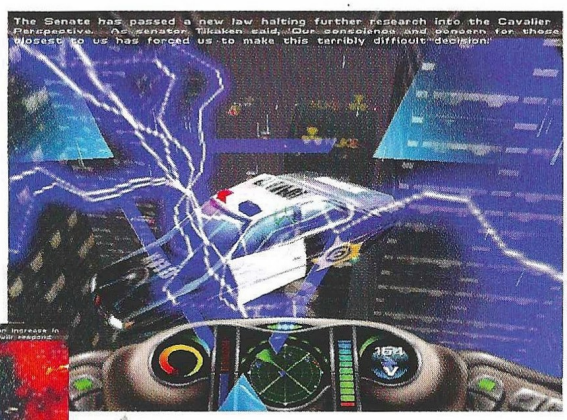
La acción se desarrolla en tres escenarios urbanos –que recuerdan terriblemente a los de Blade Runner, con sus famosas vallas publicitarias incluidas– por los que el protagonista pilota su nave entre el denso tráfico –al estilo del taxi de El Quinto Elemento– con total libertad de movimiento por las calles.

Mientras, su terminal irá recibiendo constantemente noticias y anuncios que, aunque no tienen gran incidencia práctica sobre el desarrollo del juego, sirven para conocer algo mejor el mundo en que se mueve Garm –muy similares a las famosas secuencias televisivas de Robocop–. También recibe correo electrónico de sus informantes, criminales y otros individuos interesados en contratarle –o amenazarle y similares–. Para acceder a las misiones se conecta a una especie de red global en la que aparecen todas las disponibles, explicando en qué consiste cada una, y la recompensa que recibirá por cumplirla.

Esa recompensa le permite arreglar los daños de la nave, reponer municiones, comprar armas más potentes, o adquirir otros accesorios para mejorar el vehículo: escudos, propulsores etc. En total, hay una buena variedad de accesorios para comprar, aunque muchos son simples versiones mejoradas de modelos anteriores. Claro que, hasta que se consigue la suficiente pericia como para superar las misiones con daños mínimos, la mayor parte del dinero se irá en reparaciones y munición, y tiende a quedar muy poco margen para nuevos accesorios. Por eso, hay que cuidar mucho en qué se invierten nuestros escasos fondos.

El número de misiones disponibles es muy alto, pero no muy variado. El propio sistema de juego limita esa variedad: vamos volando en una nave, al estilo de los simuladores de vuelo, pero de tipo arcade, por lo que la mayoría de los encargos consiste en destruir un blanco –ya sea una estructura fija o un vehículo en movimiento– o proteger un objetivo –que, de nuevo, puede ser fijo o móvil–.

A eso hay que sumar otro problema. A pesar de poder movernos libremente por cada una de las tres ciudades, tampoco hay mucho que ver. Aunque en las primeras misiones pueda parecer que las metrópolis son amplias y llenas de detalles en sus edificios y coches, después de la primera docena de encargos todo empieza a parecer demasiado similar. Nos pasamos el tiempo disparando a vehículos iguales, mientras pasamos una y otra vez entre los mismos edificios. Se echan en falta más elementos identificativos, que dieran la sensación de estar en una ciudad de verdad, donde se pueda saber en qué calle nos encontramos, al ver una determinada tienda, o un edificio característico. Además, el campo visual es bastante reducido, y todo lo que esté más allá de cierta distancia queda oculto tras una fea capa gris, que ni siquiera da la impresión de tratarse de niebla o contaminación. Es un simple plano, sin relieve ni textura.



...en la Red

Crime Cities tiene su propia página web en la dirección www.eon-digital.com/crimecities, con información, pantallas, e incluso una demo para descargar.

4,0
Crime Cities

Pros: Tiene un gran número de misiones, lo que quiere decir que hay juego para rato. Si, además, se tiene en cuenta su precio, no se puede pedir más.
Contras: Se hace bastante repetitivo. Ni los escenarios, ni las misiones, ni las situaciones son lo suficientemente variadas para asegurar que, por muchas horas de juego que haya, se mantenga el interés para superarlas.

Más de 200 juegos, para jugar directamente desde el CD-Rom, sin necesidad de instalar ningún fichero en el disco duro.

Disponible en Grandes Almacenes, quioscos y tiendas de Informática.

2.995 PTAS

el CD-ROM de los juegos®

Menú interactivo clasificado por temas:

Acción, aventuras, breakout, combate, comecocos, habilidad, infantiles, juegos de mesa, naves y espacio, pinball, plataformas, simuladores, tetris, top-ten.

MAX 2

NEWSOFT

www.newsoft.es

PC CD

No pierdas tiempo en instalar, sólo juega.

Atención al cliente:
telf: 902 414 414
webmaster@newsoft.es

copyright© 2000 NEWSOFT

Un alien en apuros

M – Alien Paranoia

A pesar de que el juego tiene más de acción arcade que de plataformas, no se puede negar que la ambientación –por mucho que digan que está inspirada en los dibujos de la Warner– está sacada de este último género, y recuerda mucho a la de tantos otros mundos de videojuegos como Mario 64, Rayman 2, Sonic, Pacman World, Spyro o Crash.

M es un alienígena que se ha estrellado en un mundo hostil, por el que han quedado desperdigadas buena parte de las piezas de su nave. No va a tener más remedio que explorarlo, teniendo cuidado con su accidenta orografía, y con las criaturas que lo habitan –que no abrigan muy buenas intenciones–, para recuperar hasta la última de las tuercas que le faltan para poder volver a casa.

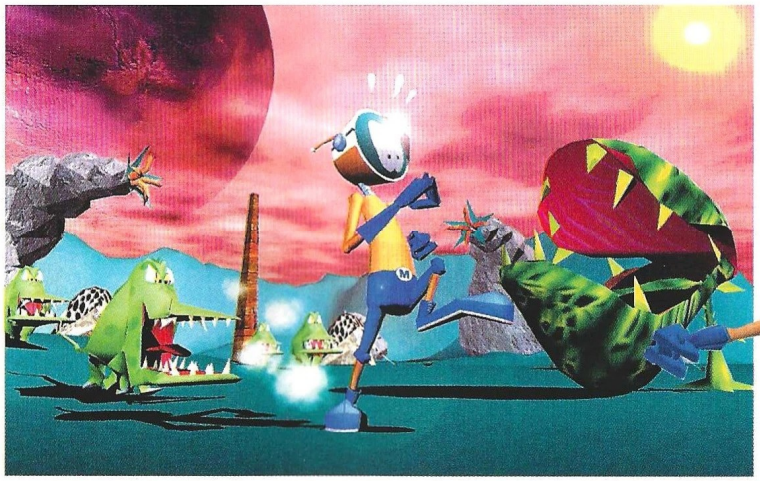
Básicamente, eso resume M Alien Paranoia: un mundo 3D completamente "cartoon", algo que parece imprescindible en todo juego de plataformas que se precie. No hay más que echar un vistazo a las consolas para verlo; ya sea Mario en Nintendo, Sonic en Sega, Spyro y Crash en PlayStation, o Rayman, los personajes animados se han hecho los amos del género. Sin embargo, M no es un juego de plataformas. Hay que dar saltos en ciertas zonas, sí, pero no deja de ser un elemento más. De hecho, muchos de los escenarios son bastante amplios y no nos veremos obligados a saltar hasta que hayamos explorado un poco.

Este aspecto de exploración predomina sobre el anterior, ya que el camino a seguir para llegar al final no es completamente lineal. Aunque se empiece en la parte inferior del mapa y haya que llegar a la superior, y hay un solo camino correcto, también existen unos cuantos recovecos y desvíos que es necesario descubrir para recuperar todas las piezas, o encontrar ciertos extras. Algunos no serán fáciles de descubrir, ya que no se ven a simple vista.

Eso nos lleva al sistema de cámara. Tomando prestado el sistema de Quake y otros juegos 3D, usa el ratón para ajustar el ángulo según la ocasión, y teniendo en cuenta que ésta también es la forma que tiene M de apuntar su láser. Eso nos obliga a ajustar la vista según tengamos, por ejemplo, que disparar a un pájaro que viene por el aire, o a una araña que se arrastra por el suelo; o haya que buscar un camino a seguir, que se encuentre por encima de nuestras cabezas, o asomándose al borde de un precipicio. La idea de usar ese sistema es buena, pero en la práctica se encuentra con un problema: el motor gráfico.

Con una tarjeta 3D en un equipo potente el juego funciona con una excelente resolución, que permite apreciar el detalle de los personajes y lo bonitos que quedan los escenarios. Pero incluso con ese equipo, la visibilidad no es muy buena. Aunque no se produzcan los típicos problemas de elementos del decorado o criaturas que aparecen bruscamente al avanzar, sino que eso está hecho de forma muy suave y gradual, el campo visual de M no llega demasiado lejos, con lo que se llegan a producir situaciones en las que una criatura, como los cangrejos culturistas, nos ataque desde lejos lanzando rocas, y no podamos contraatacar porque no podemos verle. Si este problema ya es molesto a una re-

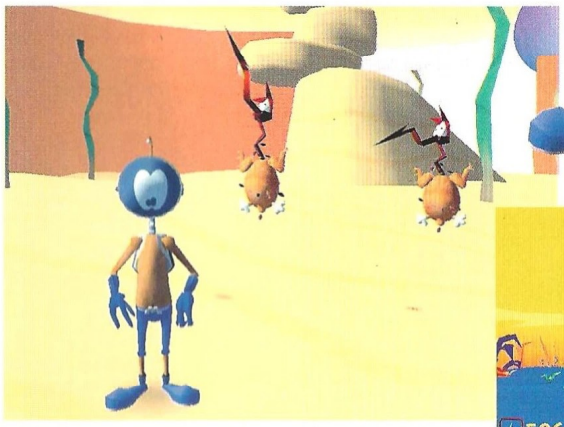
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 250MB de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica compatible con DirectX, ratón y teclado, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Eclipse Software
Distribuidor: Dinamic

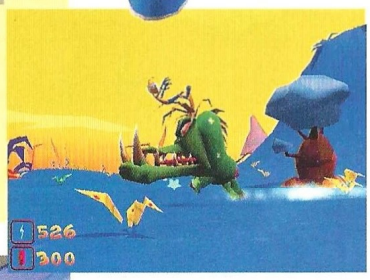


solución superior, los que no dispongan de tarjeta 3D pueden encontrarse con serios problemas para moverse por el planeta, ya que una especie de densa niebla parece cubrirlo todo. Encima, hay que reducir drásticamente no sólo la resolución, sino el nivel de detalle, de modo que podamos quedar reducidos a movernos a 320x240, a pesar de tener un Pentium 500. En cualquier caso, no resulta recomendable prescindir de texturas y similares para conseguir una mayor resolución, o acabaremos por no distinguir el suelo normal de la lava o el agua, fatales para nuestro protagonista.

A pesar de la importancia de la exploración, la acción podría considerarse aún más relevante, ya que, aunque algunas partes –pocas– del planeta no están demasiado habitadas, la densidad de población en la mayor parte del mismo llega a alcanzar extremos agobiantes, ya que, como decíamos, los indígenas no suelen tener muy buenas intenciones, obligándonos a usar el láser de forma casi continua, hasta despejar el paisaje, y ver luego el camino a seguir.

Al final, sin embargo, el mayor apoyo con que cuenta M es la posibilidad de guardar y recuperar partidas en pocos segundos y cuando queramos ya que, no sólo tiene muy poca energía, sino que sus vidas se reducen a 1, de modo que cualquier bicho que nos sorprenda mientras miramos a otro lado, nos puede obligar a volver a empezar, por lo que resulta altamente recomendable usar y abusar de esta posibilidad –y también cuando hay que dar un salto complicado–, que resulta no ser más que el primero de varios consecutivos. Salvar, salvar y salvar, viene a ser la mejor táctica para completar este juego. Teniendo esto presente, el nivel de dificultad no es nada del otro mundo. Sólo alguno de los jefes se puede llegar a atragantar.





La banda sonora sigue la temática animada del resto de la ambientación, pero, a pesar de que al principio suena bien, no tiene suficiente variedad, y acaba resultando repetitiva. Lo mismo puede decirse de los efectos de sonido. Son muy correctos, cada criatura, arma, movimiento... tiene uno característico, pero, después de varias horas dando guantazos llegará un momento en que preferiríamos prescindir de ellos, aunque no conviene tomar esta medida, pues la única forma de identificar la presencia de algunos enemigos será oyéndolos primero.

De todas formas, no deja de ser un título que a la mayoría de jugadores empedernidos tenderá a quedárseles pequeño, aunque sí es una buena idea para aquellos que no tengan demasiada experiencia en el campo de las plataformas y les apetezca hacer una primera incursión, sin dejar en todo momento de usar su láser y arrear algún que otro sonoro guantazo.

...en la Red

En el sitio web de su distribuidora, www.dinamic.com podréis encontrar la información que necesitéis sobre M.

6,5

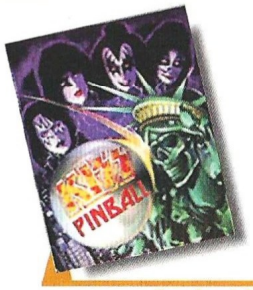
M – Alien Paranoia

Pros: Mezcla la acción en grandes dosis con segmentos de plataformas y la exploración de escenarios con bastante libertad de movimiento.
Contras: Sólo hay 5 niveles. Sin una tarjeta 3D, el motor gráfico se resiente mucho y hay que jugar con una resolución demasiado baja. Acaba volviéndose repetitivo

Antiguallas musicales

KISS Pinball

Un nuevo juego de pinball ha llegado a la ciudad, y viene acompañado de cuatro personajes amantes de la lycra y el maquillaje hortera... ¡Vaya, si son los KISS!



Precio: 4.995
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

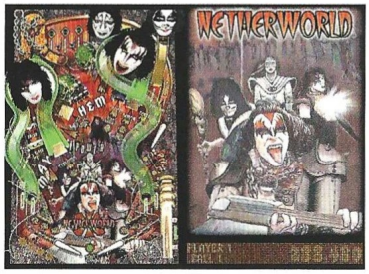
Aprovechar el tirón de una banda de rock más vieja que matusalén para hacer un juego de pinball sin apenas alicientes es algo a lo que no estamos muy acostumbrados, aunque en otras ocasiones ha sucedido algo similar con otro tipo de juegos y personajes populares.

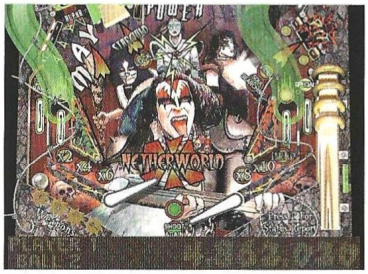
Sabemos de buena tinta que el grupo de rock KISS cuenta con una cantidad considerable de adeptos, lo cual no quiere decir que deban protagonizar dos juegos, por distintos que estos sean, en un corto espacio de tiempo, y menos aún si no cuentan con un mínimo de calidad.

KISS Pinball es un juego que no aporta absolutamente nada nuevo a lo que ya se ha visto con anterioridad, sobre todo si tenemos en cuenta que aquí no hay gráficos 3D ni nada similar, simplemente un par de mesas en las que tampoco hay excesivos elementos, como pueden ser los rebotadores y las rampas. Después de varias partidas, KISS Pinball tendrá cientos de utilidades, como apoyo para la pata de una mesa coja o para lanzárselo a nuestro fiel perro en un parque. Lo que está claro es que prácticamente nadie querrá volver a instalar el programa en el ordenador después de haberlo visto y jugado.

Poco, muy poco

Normalmente, un juego de este estilo no cuenta con demasiadas mesas de juego. Muchos de ellos sólo tienen una, aunque se compensa con otros tipos de extras, como un buen número de vistas o determinados "subjuegos" en la propia mesa, con el único objetivo de ofrecer variedad y alargar la vida del juego de un modo considerable. Sin embargo, en KISS Pinball todo es puro despropósito porque, contando con una mesa más que muchos otros juegos, juntas no dan ni la mitad de calidad que deberían. Ambas resultan soporíferas, son demasiado sosas y únicamente tratan de aprovechar el tirón de este grupo musical para conseguir llamar la atención del jugador inexperto.





Se pueden seleccionar tres vistas diferentes, aunque sólo se aprecia algún tipo de cambio en dos de ellas. Una muestra una panorámica completa de la mesa, que aunque no sea muy atractiva gráficamente es la más jugable. La otra se desplaza a lo largo de la mesa al mismo tiempo que la bola, de modo que si ésta va muy rápido apenas nos dará tiempo a seguirla con la vista.

Sólo para fanáticos (muy fanáticos) de KISS.

...en la Red

Por el momento no existe ninguna información sobre este juego en Internet, pero si quieres saber más cosas sobre Kiss, consulta esta Web:
www.kissonline.net

1,4

Kiss Pinball

Pros: Dos mesas diferentes. Música de los KISS (para el que le guste, claro)
Contras: No aporta nada nuevo al género. Las mesas son aburridas a más no poder. Música de los KISS (para el que no le guste, claro)

ACCESO DIRECTO A LA INFORMATICA CON UN SOLO CLICK

ZDNet España

¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

Unete a ZDNet
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

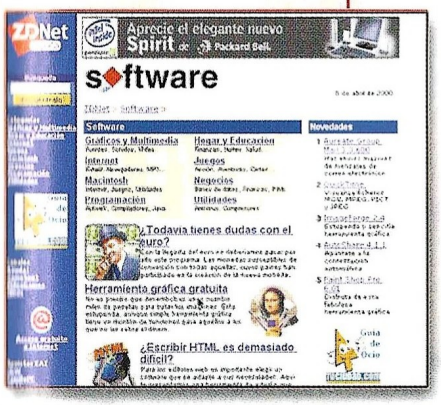
ZDNet Noticias
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

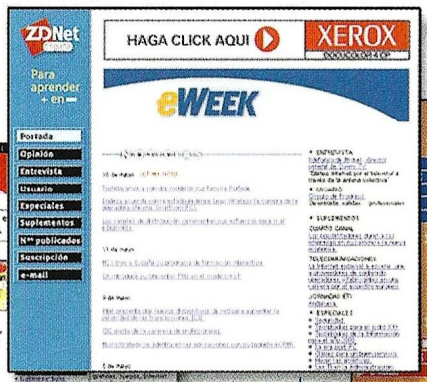
Canales
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

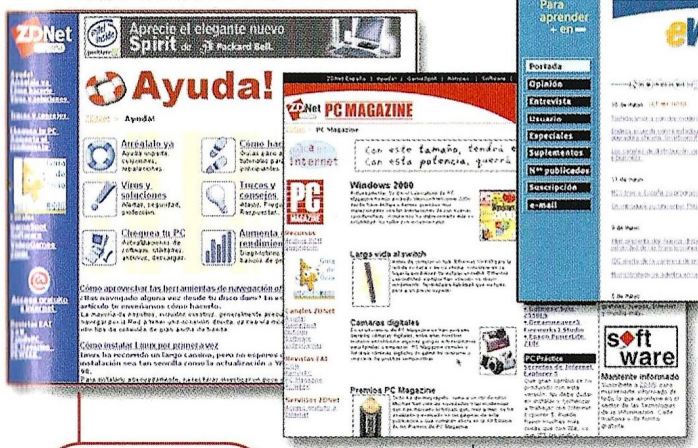
Temas en ZDNet
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

Software gratuito
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

Revistas de Editorial América Ibérica
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC MAGAZINE, FamilyPC y eWEEK.







DESCARGA DE SOFTWARE
Todo tipo de software: utilidades, herramientas gráficas, juegos, internet y mucho más.

SOPORTE TECNICO
Ayuda experta en todo momento para resolver cualquier duda referente al mundo de la informática.

PC MAGAZINE
Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

eWEEK on line
El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información para la nueva Economía...

FamilyPC
La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

Computer Gaming World
El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

américa ibérica
www.eai.es

FamilyPC · PC MAGAZINE · COMPUTER GAMING WORLD · eWEEK

www.zdnet-es.com

De otro planeta

Dirt Track Racing Sprint Cars

Si buscas un juego de coches en el que no controlas coches y en el que giras eternamente a la izquierda, Dirt Track Racing es tu juego.

Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D, 300 MB de disco duro, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Ratbag
Distribuidor: Proein

También es altamente recomendable si lo que quieres es aburrirte sin más, o si quieres echar de casa una incómoda visita para poder jugar a tu juego favorito. Dirt Track Racing es el típico juego que odiarás a muerte nada más empezar a jugar, ¿por qué? Simplemente por la poca imaginación con la que ha sido concebido.

Es posible que pienses de un modo distinto al nuestro, sobre todo si el tipo de competición en la que se inspira este juego es de tu agrado, aunque en España no se practica y apenas es conocida. Se trata de una competición en la que unos vehículos bastante extraños, muy similares a los tradicionales "boogies", alcanzan unas velocidades altísimas dentro de unos circuitos ovales. Debido a la velocidad que alcanzan y para evitar que la fuerza centrífuga los empuje hacia el exterior de la pista, llevan incorporado en el techo un alerón que los mantiene dentro de la trayectoria deseada por el piloto, de la que apenas pueden desviarse, a no ser que quieran acabar dando, como mínimo, una docena de vueltas de campana.

Como no podía ser de otro modo, éste es uno de los denominados "deportes de riesgo", en los que prima ante todo la velocidad. Nadie duda de la tensión a la que se someten los intrépidos pilotos, pero es un deporte que, francamente, no tiene ningún atractivo para el espectador.

Con el juego sucede algo similar, y lo único que tendrás que hacer será dar vueltas a un circuito sin apenas atractivo para llegar el primero. Lo más curioso es que Dirt Track Racing cuenta con un apartado gráfico más que aceptable; todo se mueve muy rápido y con una suavidad inusitada, aunque quizás sea debido a que los circuitos son minúsculos, por lo que no requieren demasiados recursos de nuestra máquina.

Aparte de los gráficos, éste juego es muy poco recomendable, a no ser que, como ya hemos dicho, seas un seguidor incondicional de este "deporte". Podría haber dado mucho más de sí.

...en la Red

En la web del grupo programador hallarás información en grandes cantidades sobre Dirt Track Racing Sprint Cars y también de otros juegos: www.ratbaggames.com

2,7
Dirt Track Racing Sprint Cars

Pros: Los gráficos no están mal. Hay bastantes circuitos, aunque desgraciadamente todos son ovales.
Contras: El sistema de juego es aburrido; rara vez tendrás que frenar o girar en otra dirección que no sea la contraria a las agujas del reloj.

Mortadelo y Filemón

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

La aventura gráfica nacional vuelve, y lo hace con más fuerza que nunca. Tras el éxito de El Tesoro de Isla Alcachofa, sus creadores vuelven a deleitarnos con Mortadelo y Filemón, los fabulosos personajes de Francisco Ibáñez. Pero no pienses que se trata de un solo juego, no. En esta ocasión tendrás que afrontar dos misiones... o son tres... Bueno, son dos juegos pero en realidad jugarás tres aventuras distintas, además de poder jugar por Internet.

Si eres un fiel seguidor de estos inconfundibles personajes, Zeta Multimedia y Computer Gaming World te dan la posibilidad de hacerte con uno de los 25 lotes que sorteamos, compuestos por Mortadelo y Filemón: Dos Vaqueros Chapuceros y Mortadelo y Filemón: Terror, Espanto y Pavor.

Para conseguir estas dos fantásticas aventuras sólo tienes que mandarnos el cupón debidamente cumplimentado y, cómo no, contestar de un modo correcto a la sencilla pregunta que te formulamos a continuación:

¿Qué nombre recibe la aventura alternativa que aparece cuando completamos los dos juegos?

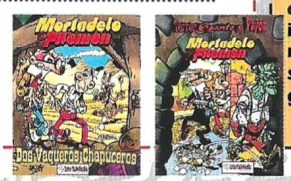
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad C.P. .....
Provincia Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Mortadelo y Filemón")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los lotes de premios. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Enero de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Enero de 2001.

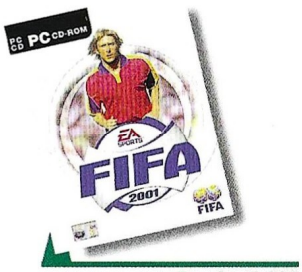
4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Enero de 2001, publicándose el resultado en el número 63, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Fútbol es fútbol

FIFA 2001

Cada año se dice de él que es el mejor simulador de fútbol. En nuestra opinión, la versión de 2001 es la mejor de todas las aparecidas para PC, aunque unos pequeños fallos en el interfaz jugable la privan de una puntuación aún más alta.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 80Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

A diferencia de lo que sucedió con las pasadas entregas de FIFA, cuando instales el juego por primera vez y te dispongas a jugarlo, te darás cuenta de que la secuencia de introducción es descaradamente simple, sosa y sin inspiración alguna, a pesar de la composición musical de Moby. El menú de opciones también ha sufrido algunos cambios importantes; ya no verás el clásico menú de EA Sports con toques tecnológicos, no. Ahora te encontrarás con un menú bastante más simple, aunque no por ello feo. Cada menú de selección está provisto de unos efectos de sonido similares a los de una máquina recreativa cuando introduces una moneda, aunque afortunadamente los puedes desconectar.

En FIFA 2001 no verás lo que es bueno hasta que tus jugadores salten al campo, lugar en el que podrás apreciar todo el potencial gráfico con el que cuenta la nueva criatura de EA Sports. Ahora, los jugadores se mueven con un realismo inusitado, mucho más pronunciado que en las entregas anteriores; apreciarás sin ningún tipo de problemas cómo paran y plantan el pie antes de cambiar de dirección y se toman una cantidad de tiempo razonable antes de dar los pasos necesarios para llegar al balón. Los jugadores en FIFA 2001 son más rápidos y tienen un comportamiento más cercano a la realidad, no dan la sensación de ser súper hombres capaces de cualquier cosa cuando son controlados por la CPU.

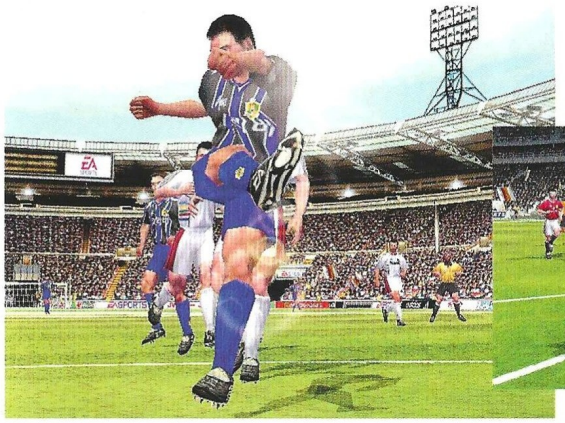
Sin embargo, siguen siendo capaces de realizar una cantidad de acciones que te dejarán estupefacto. Una vez más, FIFA funcionará mejor con los mandos de control que dispongan de diez botones, y no importa que no podamos reconfigurarlos, ya que tal y como están dispuestos son la mejor opción posible. Otra de las grandes bazas de este FIFA 2001 es que pasarán días e incluso semanas desde que juguemos la primera partida y seguiremos practicando nuevas combinaciones y jugadas.

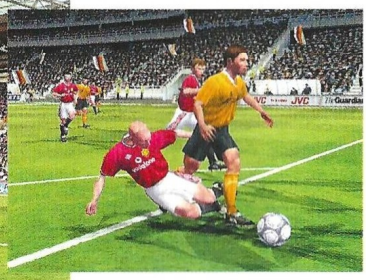
Desafortunadamente, la jugabilidad cuenta con algunos pequeños problemas. Para empezar, los porteros dan la sensación, en algunos momentos, de flotar en el aire, y lo que es peor, de contar con poderes psíquicos y extra sensoriales para detener balones imposibles. Los jugadores pueden ejecutar entradas a una larga distancia y alcanzar su objetivo, aunque parezca que no han llegado. El único sistema para conseguir goles mediante una vaselina será cuando, mientras encaramos la portería contraria, usemos el botón de pase largo y no haya ningún compañero entre el balón y la portería, de lo contrario el "pase" irá en la dirección del jugador en cuestión. Por último, si jugamos en los niveles más altos de dificultad, los equipos contrarios contarán con una efectividad inusitada en todos los aspectos, algo completamente irreal e incomprensible. De todos modos, son males menores que quedan eclipsados por el nivel general del juego.

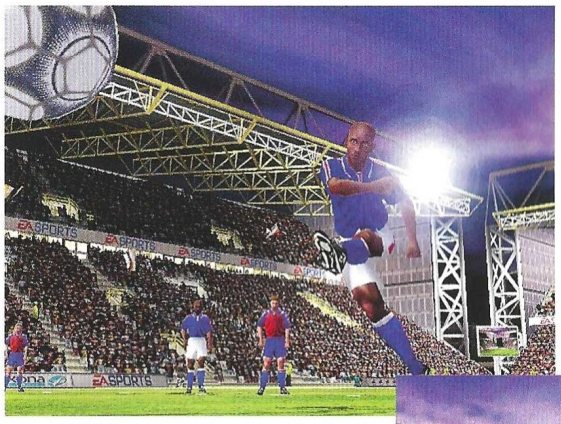
En términos generales, el control de los jugadores y las acciones de éstos son mucho mejores que en la versión anterior. La defensa realiza de un modo convincente la estrategia del fuera de juego, juegan al contraataque sin problemas y engañan a los porteros en algunas ocasiones con jugadas inverosímiles, dignas de un jugador real.

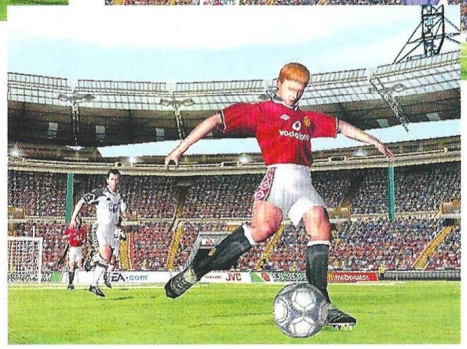
Los jugadores son un poco más pequeños que antes, siendo más parecidos a los reales. La complexión de cada jugador es distinta, de modo que es posible apreciar mejor que antes el tamaño de unos y de otros. También han sido caracterizados mejor, siendo posible reconocer a los jugadores más carismáticos de cada equipo. Las cámaras disponibles en FIFA 2001 también son dignas de elogio, ya que además de la cantidad de ellas que hay, la situación de todas es muy buena, mostrándonos en todo momento el mejor ángulo de visión. Lamentablemente, durante el juego no se aprecian los detalles faciales de los jugadores todo lo que nos gustaría, pero en las repeticiones nos deleitaremos con uno de los engines gráficos más poderosos de los últimos tiempos. La alegría, el dolor y la tristeza se verán reflejados en las caras de todos los jugadores de un modo increíblemente realista. Mueven los labios para gritar, sonríen, la piel se arruga y los ojos se abren y se cierran, haciendo de cada partido una experiencia maravillosa.

Lo mismo se puede decir de los efectos climatológicos durante









...en la Red

Si necesitas recopilar más información acerca de FIFA 2001 el sitio Web más indicado es: http://fifa2001.ea.com/ donde encontrarás imágenes el juego, información del proceso de programación y una demo jugable lista para ser descargada si así lo deseas.

los partidos. Según la hora del día y del tiempo que haga (lluvia, nieve, sol), la iluminación del terreno de juego variará. Para ello se han empleado texturas de gran calidad, así como una variedad de efectos de luz abrumadora, aunque para poder apreciar todo de un modo correcto necesitaremos de un equipo bastante potente, además de, cómo no, una tarjeta aceleradora.

En lo referente a los equipos, como de costumbre tendremos a nuestra disposición varias ligas nacionales y otras tantas Selecciones Nacionales. Para ser más concretos, podremos disputar un total de 17 ligas, pudiendo encontrar la alemana, la brasileña y la española. Los nombres de los jugadores son reales, algo que imprime al juego un realismo absoluto. Las Selecciones Nacionales ascienden a 60, y podremos disputar infinidad de competiciones con ellas. Éste es uno de los aspectos más trabajados de FIFA, de modo que los seguidores del fútbol quedarán satisfechos en todos los sentidos. Lamentablemente, una de las opciones de la pasada edición ha desaparecido. Nos referimos a la posibilidad de jugar con equipos de fútbol históricos, como por ejemplo el Real Madrid de Di Stefano. Es una lástima, pero dada la calidad general del juego, esto es algo que se puede pasar por alto.

El resto de las opciones habituales de FIFA se mantienen, como los editores y la posibilidad de comprar jugadores o venderlos para hacer el equipo de nuestros sueños. Se puede alterar el color de los uniformes, llevando además ahora, muchos de ellos, la misma publicidad que en la realidad. El modo para varios jugadores a través de Internet promete ser francamente bueno, pudiendo disputar partidos con cualquier jugador del mundo, ampliando las posibilidades del juego hasta límites insospechados.

FIFA 2001, a pesar de unos pequeños fallos de escasa importancia, puede ser considerado el mejor FIFA de todos los tiempos, y esta vez es de verdad.

9,2

FIFA 2001

Pros: *Gráficamente no habrás visto otro juego de fútbol tan real y sobresaliente como este. Todas las ligas y selecciones y, por supuesto, los nombres reales de los jugadores.*

Contras: *Pequeños fallos en la jugabilidad dejan a FIFA 2001 sin una puntuación todavía más alta.*

Vuelve uno de los grandes

Links 2001

Normalmente, en un juego de golf, lo único que se pedía es que fuera divertido. Ahora, lo que llega a nuestros ordenadores son programas espectaculares y muy, muy divertidos. ¿Qué más se puede pedir?

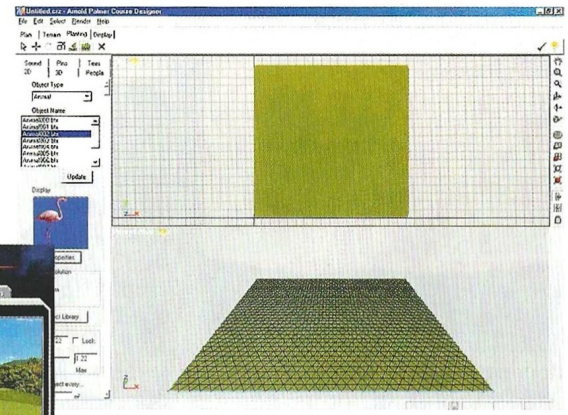
Ya han pasado por estas mismas páginas los grandes competidores de Links 2001: Tiger Woods de EA y PGA de Sierra. El primero estaba bien sin grandes alardes, un juego de golf amable pero sin grandes brillos. El de Sierra era un gran simulador, muy completo y realista, sin duda, uno de los mejores títulos de este estilo jamás hechos para un ordenador. Pero ahora llega otro de los grandes, que suele ofrecer más de este apasionante deporte en nuestro ordenador, pese a que el año pasado dejara más que fríos a muchos aficionados al golf, y a este juego de Microsoft. Links 2001 ya está aquí, y la pregunta es clara, ¿merece la pena? La respuesta es también fácil: sí, pero con matices.

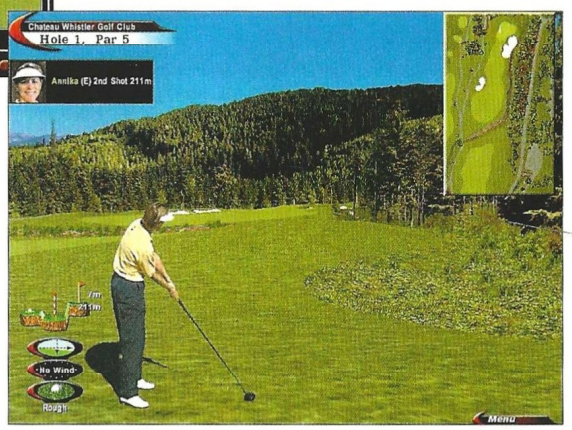
La principal novedad, y algo que realmente merece la pena, es que por fin se ha incluido un diseñador de campos. El "Arnold Palmer Course Designer" merece la pena por sí mismo, ya que con esta herramienta puedes hacer cualquier cosa. Desde colocar cualquier elemento del recorrido hasta diseñar a nuestro gusto los hoyos más complicados e inaccesibles del mundo. Eso sí, necesita un tiempo para acostumbrarse.

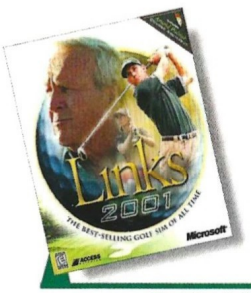
Un lujo que sólo tiene un aparente pero, y es que parece ser que este juego no acepta la importación de circuitos disponibles en ampliaciones de versiones anteriores de este juego de Microsoft. Esto es, sin duda, un punto negro que la compañía de Bill Gates tendría que tener en cuenta, pues al fin y al cabo, el haber comprado las ampliaciones se debe a que siempre se quiere tener más posibilidades de juego, y no tiene explicación el hecho de que no se puedan usar con este Links 2001, cuando lo lógico es que la compatibilidad fuese moneda común entre juegos creados por la misma casa. Al menos, así sucede con otros programas.

Gráficamente, este juego supone un paso más allá en cuanto a un simulador de golf. Links 2001 es, simple y llanamente, alucinante. Lo primero que llamará la atención es el nuevo motor gráfico que Microsoft ha utilizado para crear esta pequeña maravilla. La verdad es que comparando a este 2001 con los anteriores, parecen juegos totalmente distintos. Con la ayuda de una tarjeta gráfica 3D medianamente buena, se pueden apreciar detalles que no se ven en otros juegos de este tipo. Es imposible sacarle un pero a los gráficos, ya que estamos por ver un error de popping o de texturas. Las tres dimensiones están muy logradas, y ni siquiera se ven defectos a la hora de acercarse a elementos de los circuitos como pueden ser arbustos, masas de agua o arena. Sea como sea, Links 2001 supera en mucho a sus competidores, a Tiger Woods por todos sitios, y a PGA porque los jugadores no tienen pinta de tipos raros, aquí se parecen a los de verdad hasta en el blanco de los ojos. Las digitalizaciones de los golfistas son excelentes, y sus movimientos tan suaves que son de lo más natural vistos en un monitor de ordenador. Y los escenarios parecen más una foto que una creación a base de píxeles.

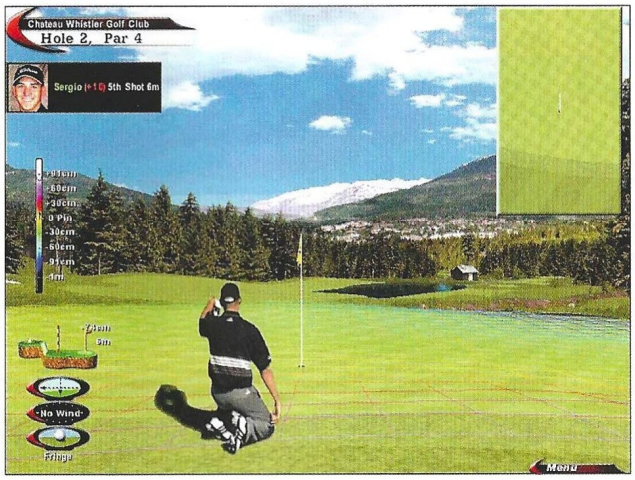
De entre los jugadores profesionales que podemos elegir no hay muchos, la verdad. El más







Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium II 266, 48 MB de RAM, 250 MB de espacio libre en disco duro, ratón y teclado, tarjeta gráfica SVGA de 4 MB, tarjeta de sonido, Windows 95/98, CD-ROM 4x,
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



La principal novedad, y algo que realmente merece la pena, es que por fin se ha incluido un diseñador de campos

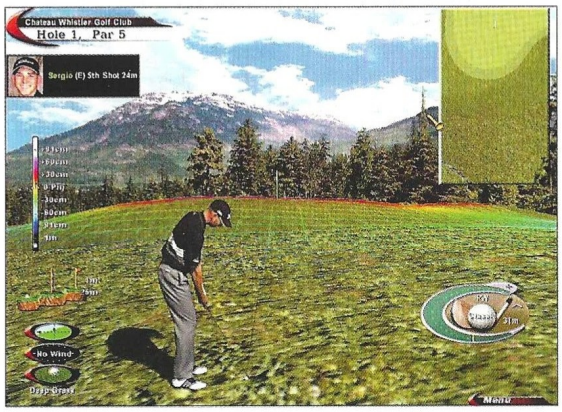
importante, sobre todo para los españoles, es Sergio García. Podemos jugar con "El Niño", o con Arnold Palmer (que da nombre al diseñador de campos), o con la jugadora Annika Sorenstam. Un defectillo es que no podemos cambiar nada de los modelos ya prefijados, es decir, ni podemos cambiar sus ropas ni demás. Una cosa graciosa es escuchar a Sergio García hablando en inglés, y escuchar como se llama a sí mismo "Serggio", que queda muy italiano y yankee, pero poco español, la verdad. El juego está en inglés, como casi es moneda común, y volvemos a pedir que se haga un esfuerzo y, al menos, traduzcan los menús de juego.

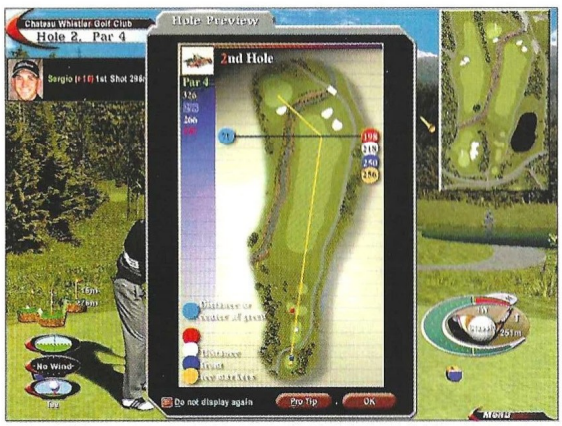
Es curioso que en ningún momento se escuchan comentaristas ni nada que no sean los comentarios de los golfistas. Esto puede ser una ventaja a la hora de evitar repetitivas charlas que no llevan a nada, pero muchas veces es interesante escuchar consejos sobre determinados hoyos y dificultades añadidas en el recorrido.

desde el Aviara de San Diego, pasando por el canadiense Chateau Whistler, el club de golf de Saint Andrews, el desconocido pero complicado Mesa Roja, el campo del club de golf de Westfields y el Prince Course de Kaual que también estaba disponible en el PGA de Sierra. La oferta no está nada mal, pero en PGA podíamos encontrar la friolera de 13 campos, por lo que se echan de menos algunos más. De todas maneras, los que están disponibles son geniales, así que una cosa por otra.

En resumen, Links 2001 es muy parecido en cuanto a calidad al PGA de Sierra, y mucho mejor que el Tiger Woods de EA. Merece la pena porque es un juego

sultado global. Pero Links 2001 es tan bueno que es difícil recomendar uno u otro sin temor a equivocarse.



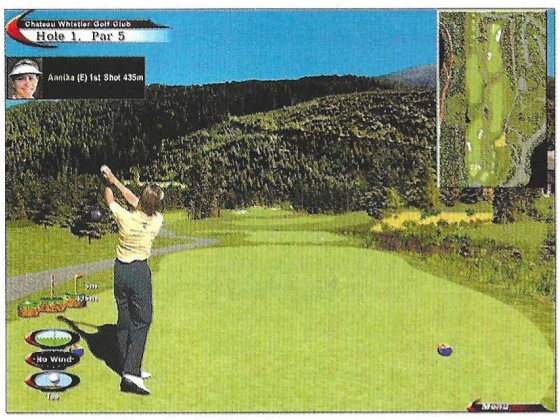


...en la Red

La página oficial de este juego está en: http://www.microsoft.com/games/links2001

Otro de los puntos fuertes son la cantidad de campos entre los que se pueden elegir, sin contar por supuesto, los que podemos inventar con la herramienta de creación de circuitos. Hasta seis campos pueden ser elegidos,

muy elaborado, con unos gráficos soberbios y unos complementos de lo más convincentes. De todas maneras, está una décimas por debajo del juego de Sierra, ya que aquel era algo más completo en cuanto al re-



9,0

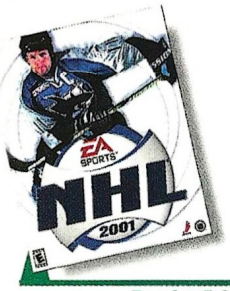
Links 2001

Pros: Los gráficos son una maravilla. El editor de campos es potente y muy completo.
Contras: Está en inglés. El uso del ratón no es todo lo certero que se desearía. Se podrían haber incluido más campos reales.

Más y mejor

NHL 2001

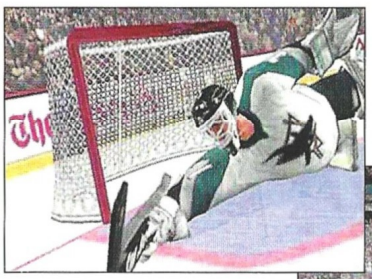
El hockey sobre hielo profesional es uno de los deportes más espectaculares y duros del mundo. NHL 2001 es un gran simulador para experimentarlo en carne propia.



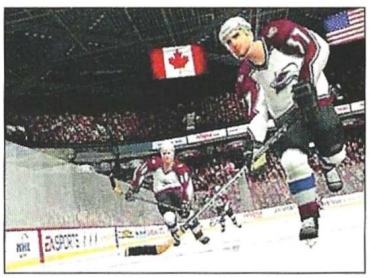
Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium II 200, 70 MB de espacio libre en disco duro, 32 MB de RAM, ratón y teclado, tarjeta gráfica SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

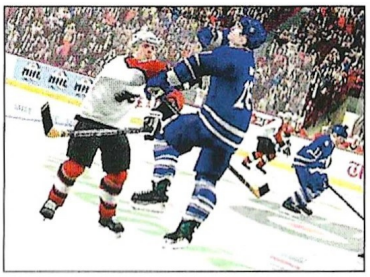
La oferta de EA en juegos deportivos es amplia y bien conocida por todos. Desde deportes más populares en nuestro país, como son el fútbol o el baloncesto, hasta el fútbol americano, el rugby o el hockey. Una de las sagas más conocidas sobre este último deporte es NHL, que ahora nos presenta la última entrega, 2001. El hockey profesional americano no es muy conocido en España, pero esta serie de juegos sí, es más, hay un buen puñado de aficionados que esperan con ansias las nuevas entregas. Y este año tienen muchas razones para estar contentos, pues NHL 2001 es un gran juego.

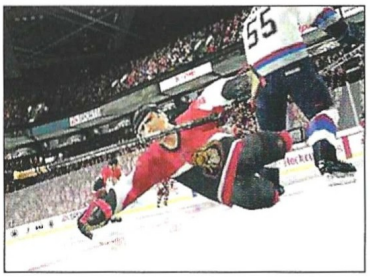
Gráficamente, podemos decir que este juego es perfecto. Es tan bueno que mejora en mucho a otras luminarias de los juego deportivos de EA como el mismísimo Madden NFL 2001, un juego que sorprende por su aspecto gráfico. Para conseguir las geniales animaciones que se pueden ver en este juego se han utilizado jugadores profesionales, como se hace en otros juegos deportivos, pero aquí han quedado perfectas. Hay veces que realmente no sabes si estás viendo un juego o un vídeo con imágenes reales, pues los jugadores sorprenden por su naturalidad y realismo.



Una de las mejoras más evidentes con respecto a anteriores entregas es el tratamiento de la inteligencia artificial que se ofrece en este juego. Todo es personalizable en este aspecto, y todo aquello que cambiemos tendrá una clara influencia a la hora de jugar. Desde el nivel de precisión a la hora de pasar el puck, hasta el tiempo que necesita un jugador para recuperarse después de sufrir un placaje, o frecuencia de las lesiones. Por lo tanto, el juego es tan flexible que el usuario puede adaptar su medida casi todos los apartados, lo que convierte a NHL 2001 en uno de los juegos deportivos más accesibles de todos los tiempos.







Otro de los puntos positivos es el modo de carrera, que aunque estaba ya disponible en la versión 2000, ahora se ha pulido y perfeccionado. Algunas de las mejoras son, por ejemplo, que a la hora de fichar a un agente libre, se nos dirá cual estará predispuesto a fichar por nuestro equipo (siempre y cuando la oferta sea atractiva) y cual no. Y además, se ha complicado el poder engañar a los equipos del ordenador con canjes ridículos. Ahora no cuela.

También se ha mejorado el comportamiento de los equipos rivales a la hora de enfrentarse a nosotros. Incluso los jugadores más veteranos tendrán problemas a la hora de enfrentarse a potencias como Philadelphia o New Jersey. De todas maneras, aquí surgen algunos problemas, y es que las estrellas de la NHL parecen sobrehumanos: nunca juegan mal y es casi imposible pasar por encima de ellos.

...en la Red

Electronic Arts dedica una página a su juego de hockey en http://easports.ea.com/hockey.html

Uno de los puntos mejorables es el sonido. En general está muy bien, pero muchas veces, los comentarios están fuera de lugar y son contradictorios. De todas maneras, siempre se puede desactivar a los comentaristas, y escuchar los efectos sonoros, que están muy logrados.

En resumen, NHL 2001 es un gran juego, divertido y adictivo hasta límites insospechados, y una adquisición prácticamente imprescindible para cualquiera que disfrute con los simuladores deportivos en su PC.

8,8
NHL 2001

Pros: Los gráficos son perfectos. La jugabilidad sigue siendo uno de sus puntos fuertes. Mejoras en la inteligencia artificial de los rivales.
Contras: Las estrellas juegan siempre bien, es más, son casi dioses y no fallan. El sonido es mejorable, especialmente los comentarios, que muchas veces no se ajustan a lo que pasa sobre el hielo.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Live boxing

dinamic MULTIMEDIA

Uno de los deportes más viscerales y espectaculares de cuantos existen es el boxeo. Empleando únicamente los puños, hay boxeadores que son capaces de tumbar al contrincante en tan solo unos segundos, logrando de este modo el denominado K.O. Muy pronto, y gracias a Dinamic, podrás disfrutar con un completo juego de boxeo llamado Live Boxing.

Pero hasta que eso suceda, en Computer Gaming World te damos la oportunidad de "practicar con el osito de peluche de tu hermana" si consigues uno de los diez lotes que sorteamos compuestos por un par de guantes homologados y un fabuloso calzón, para que te sientas en la piel de un auténtico boxeador.

Rellena el cupón que hay en esta misma página y mándalo lo más rápido posible. Eso sí, antes deberás, como de costumbre, contestar a la sencilla pregunta que te formulamos.

¿Cuánto tiempo se le da a un boxeador desde que cae sobre la lona hasta que se levanta?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Live Boxing")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los equipos de boxeo. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Enero de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Enero de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Enero de 2001, publicándose el resultado en el número 63, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

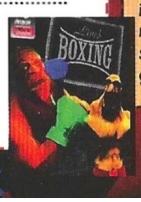
Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. ***C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid***

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Segundas partes sí fueron buenas

Combat Flight Simulator 2

La primera entrega de este juego supuso la primera incursión de Microsoft en el campo de los simuladores de combate. Ahora nos llega la segunda parte, que intenta lograr mayor éxito que su antecesor.

Después de mucho tiempo desarrollando y perfeccionando el Flight Simulator, Microsoft decidió hace un par de años pasarse al mundo de los simuladores militares. Su primer intento, Combat Flight Simulator, fue un buen trabajo, pero no estaba a la altura de las circunstancias. Era bueno, pero no todo lo bueno que podía ser, teniendo en cuenta sus logros con el Flight Simulator. Ahora, tras mucho esfuerzo, nos llega la segunda parte del que fue el primer paso de Microsoft en el mundo de la aviación militar.

De Europa al Pacífico

En esta ocasión la zona elegida como teatro de operaciones es el vasto Océano Pacífico. Ya sea en el bando americano o japonés, podremos revivir las batallas aéreas y marítimas que sucedieron aquí en la Segunda Guerra Mundial.

Además del cambio de escenario de combate, en Combat Flight Simulator 2 ha habido una serie de mejoras, y la que más se nota a simple vista es la del aspecto gráfico. Aparte del obvio cambio de gráficos de una verde Europa a un azul Pacífico, las verdes praderas han sido sustituidas por un vasto océano que, aunque parezca algo simple, no lo es. Es un mar en condiciones, muy real.

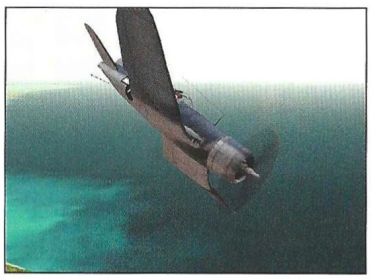
Los objetos que salpican el océano han sido recreados con detalle. Cada isla tiene su propio terreno, montañoso y con jungla o llana y con arenosas playas. Y por supuesto, sus acropuertos, con sus arenosas pistas de despegue, sus tiendas de lona y sus bunkers de protección.

Amén de todo esto, por las islas y por el océano pululan una gran cantidad de otros vehículos fieles a la realidad, barcos de todos los tipos y unos pocos vehículos terrestres, todos ellos americanos. Con todos ellos podremos interactuar, ya sea para atacarlos o para que nos ataquen o para aterrizar en ellos, como es el caso de los portaaviones, algo difícil pero espectacular.

Y por último los aviones, los auténticos protagonistas del juego. En total hay dieciocho aviones de los que tan solo podremos volar siete; cuatro americanos –F4F Wildcat, F6F Hellcat, F4U-1A Corsair y P-38 Lightning– y tres japoneses –Mitshubitsi A6M2 y A6M5 "Zero" y Kawanishi N1K2-J Shiden-Kai "George"–.

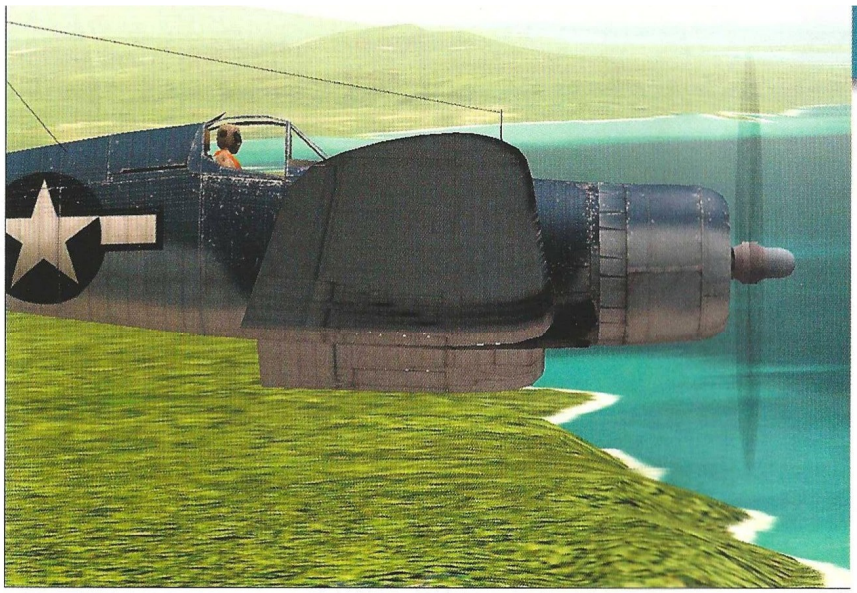
Los otros once aviones se reparten entre cazas y bombarderos, y aunque oficialmente no podremos pilotarlos, si buscamos en Internet podremos encontrar la manera de poder volar con ellos, aunque no dispongamos de la cabina virtual.

El aspecto exterior del avión esta muy conseguido, no sólo el camuflaje y las insignias, sino los efectos de la suciedad y el uso, así como los daños que se producirán en el combate, como agujeros, desconchones en la pintura o pérdidas de partes del avión.

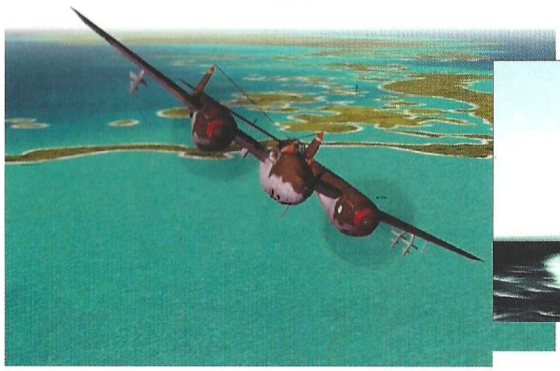


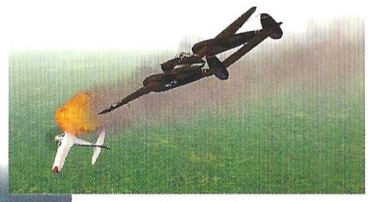
Cada avión tiene sus propias características de vuelo, haciendo que volar cada un o de ellos sea algo nuevo y diferente. Estas se podrán acentuar o suavizar en la parte de configuración, por lo que los pilotos menos experimentados podrán disfrutar igualmente. Los daños son un aspecto

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 400Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



Ya sea en el bando americano o japonés, podremos revivir las batallas aéreas y marítimas que sucedieron aquí en la Segunda Guerra Mundial





...en la Red

Puedes obtener más información sobre este juego en la página Web que la propia Microsoft dedica a Combat Flight Simulator 2. www.microsoft.com/games/combatfs2

que hará que las características de vuelo varíen: desde simples desconchones en la pintura hasta pérdidas de trozos de avión.

Dependiendo de lo graves que sean los daños que hemos sufrido, el avión se comportará de una manera u otra, e incluso se podrá volver ingobernable. Por ello, además de saber pilotar el avión en condiciones normales, deberemos también saber manejarlo en cualquier situación apurada.

Otra situación que se nos presentará, y que hará las delicias de muchos, es la del aterrizaje y despegue desde un portaaviones. El despegue en sí no ofrece demasiada dificultad, pero lo del aterrizaje es ya otro cantar. Disponemos de un LSO, o lo que es lo mismo, un Oficial de Cubierta que nos ayudará a aterrizar, indicándonos en cada momento si vamos demasiado altos, bajos o demasiado deprisa.

Pero no hay que preocuparse; disponemos de unas misiones de entrenamiento en las que podremos despegar y aterrizar hasta que seamos unos auténticos expertos. Además disponemos también de misiones sueltas para irnos acostumbrando al simulador y dar el gran salto a la opción de campaña.

En ésta podremos volar toda una campaña con el piloto que nosotros creemos. Las campañas son activas, es decir, todo lo que hagamos tendrá una consecuencia en el futuro: puede que ésta se vuelva más sencilla porque hemos destruido algún objetivo importante o por el contrario, que se vuelva más dura porque no hemos cumplido con éxito una misión.

También se nos ofrece una opción de multijugador, aunque sólo disponemos de la opción de todos contra todos o la de un equipo contra otro. Por último, se pone a nuestra disposición un editor de misiones, con el que se nos permitirá crear nuestras propias misiones y provocar situaciones que de otra forma no podríamos encontrarnos.

8,2

Combat Flight Simulator 2

Pros: Unos gráficos muy buenos que junto con unas características de vuelo muy mejoradas desde su anterior versión, hacen del vuelo una delicia.

Contras: Los pocos aviones que, oficialmente, podremos volar. Lo limitado de la opción de multijugador.

Vamos de camping

4x4 Evolution

Si te gusta el campo, comerte una tortilla de patatas y aspirar el siempre "agradable" olor de la gasolina quemada, móntate en tu 4x4 y disponte a machacar todo a tu paso.

4x4 Evolution viene dando que hablar desde hace mucho tiempo, ya sea por la innegable calidad de su apartado gráfico o por las grandes dosis de arcade con las que cuenta, haciendo de él un juego destinado a todo tipo de usuarios. La verdad es que en un principio puede no resultar muy atractivo conducir estos enormes vehículos a través de campos y carreteras rupestres, o al menos no tanto como controlar un deportivo, pero tras varias partidas comprobaremos que puede ser absolutamente maravilloso tomar el control estos "monstruos" de la carretera.

Se podría decir que el aspecto más llamativo de este juego, al igual que sucede con la gran mayoría, es el apartado gráfico, en el que todos los elementos están realizados de un modo fantástico. Desde los enormes y detallados vehículos a los escenarios en los que transcurren las carreras, pasando por los efectos de luz, que sin duda alguna dan al juego una vistosidad realmente buena, 4x4 Evolution podría ser el juego más atractivo gráficamente hablando dentro de su género.

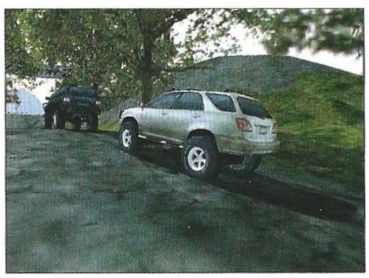
Bien es cierto que este tipo de juegos no abundan, pero el que nos ocupa deja a sus competidores, como mínimo, a años luz de distancia, algo que no todo el mundo puede conseguir. Pero, afortunadamente, no todo son gráficos en este juego, ya que es uno de los más divertidos y sencillos de cuantos se pueden encontrar, aunque precisaremos de un equipo potente y una tarjeta aceleradora para conseguir sacarle todo el "jugo".

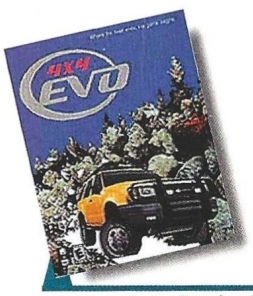
Bueno en casi todo

La enorme capacidad de estos vehículos para moverse con soltura por cualquier tipo de terreno, por inestable que éste sea, los hacen idóneos para, por ejemplo, salir de excursión a la montaña. Aquí nos ahorraremos todo ese tipo de cosas, como preparar una "merendola" y tener que aguantar las incesantes picaduras de los insectos. No tendremos que movernos del confortable sillón de casa y, lo más importante, disfrutaremos como niños saltando las innumerables dunas y derrotando a nuestros creídos rivales.

Bajo nuestro punto de vista, 4x4 Evolution es un juego que cuenta con bastantes virtudes y muy pocos defectos, si es que pueden ser considerados como tales, o al menos así lo pensamos nosotros. Haciendo un simple pero objetivo balance de las virtudes y los defectos, encontraremos que éste juego cuenta con, en el lado positivo, unos increíbles gráficos, un control de los vehículos más que correcto y una sensación de velocidad acorde con lo que nos rodea. Cierto es que no todo el mundo podrá disfrutarlo al máximo, ya que un equipo que no sea excesivamente potente no moverá todo a la velocidad necesaria, pero merece la pena intentarlo.

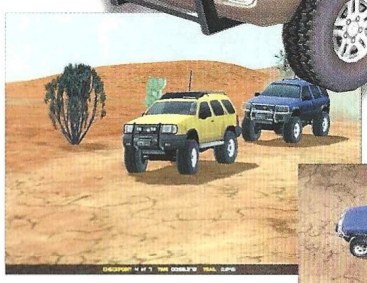
4x4 Evolution cuenta con varios modos de juego para satisfacer a todos los jugadores, siendo el más destacable el "Modo Carrera", en el que antes de poder

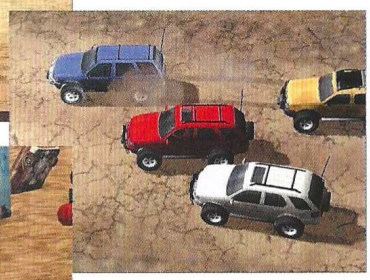




Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 300MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98, Aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: GOD
Distribuidor: Proein

A pesar de lo que pueda parecer, este juego tiene mucho más de arcade que de simulador





...en la Red

Puedes darte una vuelta por la página de Terminal Reality para saber más acerca de este fabuloso juego en: www.terminalreality.com Y si el mundo de las 4X4 te atrae sobremanera, puedes aprender más en: www.4x4review.com

competir habrá que pasar por en "concesionario" y adquirir un vehículo. Disponemos de una cantidad que asciende a 30.000, con la que podremos adquirir un fabuloso coche todoterreno de entre varias marcas disponibles, todas ellas reales, como Ford o Mitsubishi, algunos de ellos sobradamente conocidos en nuestro país. Hay una amplia variedad, pero nuestro bolsillo sólo dará para los más económicos, ya que poco a poco deberemos de conseguir dinero para hacernos con coches más potentes. Por supuesto, tendremos opciones como elegir el color del vehículo y efectuar algunos cambios, aunque ninguno es realmente significativo.

Los aspectos negativos de 4x4 Evolution, por llamarlos de algún modo, tienen que ver con el estilo de juego que es. A pesar de lo que pueda parecer, éste juego tiene mucho más de arcade que de simulador, algo que, según se mire, es positivo para unos jugadores y negativo para otros. Por ejemplo, algunos de los circuitos cuentan con situaciones que jamás se darían en la vida real, como chocarse de frente con un tren sin que el vehículo sufra daño alguno.

El estilo de conducción es, debido a su sencillez, digno de cualquier máquina recreativa, y no nos costará más de dos partidas dominar por completo nuestro vehículo, algo que, como ya hemos dicho, puede no gustar demasiado a los que busquen un estilo de conducción mucho más realista.

8,4

4x4 Evolution

Pros: Un juego muy bien terminado en casi todos los aspectos posibles, como el impecable apartado gráfico o la tremenda jugabilidad que derrocha. El modo carrera te mantendrá pegado al ordenador durante horas enteras.
Contras: Los amantes de la simulación echarán en falta un mayor grado de realismo.

Age of Empires II
The Conquerors

El imperio en el que nunca se pone el sol

El para muchos mejor juego de estrategia en tiempo real de todos los tiempos, cuenta desde hace muy poco con una expansión digna de él. Age of Empires II: The Conquerors Expansion te ofrece, entre otras cosas, tres nuevas campañas y nuevas civilizaciones. Como nunca fue sencillo conquistar el mundo a la vez que construyes el imperio más poderoso sobre la faz de la tierra, aquí tienes una guía práctica que te ayudará a ser el estratega más temido del planeta.

La expansión "The Conquerors" nos ofrece tres campañas completas para jugador único, compuesta cada una de ellas por seis escenarios de campaña. Casi todas ellas revisten una notable complejidad, así que no esperes acertar a la primera; requerirán de ti algo más que probar determinadas estrategias, haciendo necesario que aprendas de tus propios errores. Lógicamente, debes de vencer en un escenario antes de avanzar al siguiente. Los datos que a continuación te ofrecemos resaltan solamente los elementos clave de cada escenario, por lo que no se trata de ofrecerte la única solución para ganar el juego; en la mayoría de los casos, descubrirás por ti mismo caminos hacia la victoria distintos, e incluso mejores, que los que aquí se te recomiendan.

Atila el Huno

Durante el siglo V, una raza nómada montada a caballo, conocida como los Hunos, se expandieron hacia la Europa del Este y los Balcanes. En muy pocas décadas, este grupo de vagabundos se unificó bajo un líder fuerte y bajo el deseo común de saquear y eliminar a sus vecinos. Durante un tiempo, pareció como si el Imperio Romano, y desde luego toda la Europa Occidental, fueran a caer bajo los cascos de los jinetes de Atila...

1.- El Azote de Dios

Este escenario recrea la ascensión de Atila al poder y la unificación de los Hunos. Como prueba para su liderato, inmediatamente te enfrentarás a dos difíciles tareas: capturar un campamento romano y hacer que tu ejército cruce un río para destruir una base persa de mayor tamaño. Para hacer el desafío mayor, los Hunos no pueden avanzar más allá de la Edad de los Castillos.

Fuerzas Iniciales: Comienzas el juego como Atila, líder a caballo con 450 puntos de golpe, fuerza de ataque de 13 y modificadores de blindaje de 2/2. Inicialmente, es la única unidad bajo tu mando.

Fuerzas Enemigas: Hunos de Bleda, Romanos (Bizantinos), Escitas (Mongoles), Persas.

Objetivos Iniciales:
- *Atila debe sobrevivir.*
- *Atila debe asegurarse de la muerte de Bleda y volver al campamento Huno. Solamente así le seguirán sus tropas.*

Cuando el juego comienza, tu hermano Bleda te invita a que tomes parte en la cacería del Jabalí de Hierro. Uno de tus soldados leales comenta que si Bleda muriera en un accidente tú serías el rey de los Hunos. Sigue a Bleda hacia el noroeste y, muy pronto, ambos veréis las huellas del jabalí. Si ayudas a Bleda a cazarle, te emboscará un grupo de arqueros. Sin embargo, si cambias tu postura diplomática hacia Bleda a enemigo, puedes atacar a Bleda directamente y eliminarle, incluso con la ayuda del jabalí.

Una vez que Bleda esté muerto, vuelve al campamento Huno. Esto pondrá en marcha una serie de acusaciones entre hombres leales a ti y otros leales a Bleda. Derrotados los partidarios de Bleda, serás declarado rey de los Hunos y recibirás un generoso tributo. En este momento, recibirás un nuevo objetivo del escenario.

Nuevo Objetivo:
- *Derrotar a dos de los tres enemigos restantes (Persas, Romanos o Escitas)*

Después de la lucha contra Bleda y sus hombres, tus tropas están demasiado débiles como para pensar en una campaña inmediata contra tus

The Conquerors

enemigos. Usa este breve respiro para fortalecer tu base económica. Una vez que hayas creado unos 10 o 15 Aldeanos, puedes comenzar a reconstruir tu ejército. No te dirijas hacia el sur antes de estar preparado...

Objetivo Opcional:
• Rescatar a los Hunos cautivos en el fuerte Romano al sur del mapa.

Dentro de este campamento, hay 12 Aldeanos cautivos. Llegar al fuerte no es complicado; simplemente sigue el camino que lleva hacia el sur atravesando el río. Hay puestos romanos a ambos lados, pero puedes ignorarlos. El fuerte está protegido por una Empalizada y varias Torres. Puesto que la Empalizada no rodea completamente el fuerte, no resulta difícil penetrar en él. Derrota a los Infantes romanos, asegurándote de la derrota total, y localiza a los cautivos. Libérales destruyendo una o dos secciones de la Empalizada. En este momento, recibirás un nuevo objetivo.

Objetivo Opcional:
• Liberar al Explorador Escita del fuerte Romano. Te promete una recompensa.

El hijo de un gran rey Escita está prisionero también en el mismo campamento Romano. Puedes liberarle también destruyendo una o dos secciones de la Empalizada; en cuanto esté libre, verás un nuevo objetivo.

Objetivo Opcional:
• Lleva a Atila hasta el poblado Escita al oeste para sellar una alianza.

Para recoger tu recompensa, lleva a Atila al poblado Escita que hay al oeste. Cuando llegue allí, verás un nuevo objetivo.

Objetivo Opcional:
• Enviar 10 caballos a la Empalizada con banderas, de modo que los Escitas puedan enviar soldados a Atila.

Los caballos están desperdigados por varios lugares del mapa. Hay muchos, así que encontrar 10 no va a suponer ningún problema. Pueden moverse como cualquier otra unidad: haz clic para seleccionarlo y clic derecho sobre el punto al que quieres que se mueva.

Los Escitas están tan agradecidos por los caballos que inmediatamente tendrás bajo tu mando a 20 Mangudais. Con estas tropas adicionales, ya estarás en condiciones de atacar a los Persas que se encuentran en un fuerte cruzando el río hacia el este.

Un vado que hay al suroeste de la ciudad Persa te permitirá mover a tus tropas sin necesidad de Transporte alguno. De igual modo, la flota Persa es potente y puede interferir en tus desplazamientos. Puesto que el tiempo no es un factor a tener en cuenta, puedes continuar reforzando tu ejército, construyendo armas de asedio y Tarcanos. Los Persas son potentes, pero cuentan con recursos limitados. Un esfuerzo concertado con tus aliados Escitas solucionará la cuestión favorablemente.

2.- La Gran Marcha

Este escenario ilustra la afirmación de que ciertas civilizaciones se mantenían primariamente a base de saquear y robar a sus vecinos. Presenta a Atila y a sus Hunos haciendo lo que mejor sabían hacer. Comienzan el juego en la Edad de los Castillos y no pueden avanzar más.

Fuerzas Iniciales: Comienzas este escenario al mando de 12 Tarcanos y 8 Arqueros a Caballo. Puesto que no cuentas con Aldeanos, no hay manera de reponer las bajas. Muévete con cautela. Los Escitas, aliados contigo en el juego anterior, permanecen leales a tu causa.

Fuerzas Enemigas: Sofía (Francos), Naissus (Godos), Adrianópolis (Bizantinos), Dyrrhachium (Teutones), Tesalónica (Bizantinos), Imperio Romano de Oriente (Bizantinos).

Objetivos Iniciales:
• Saquear las villas romanas. Una vez que tengas suficientes recursos para construir una base, puedes producir un ejército para destruir a los romanos.

Cuando el escenario comienza, tu ejército galopa hacia la esquina norte del mapa. A corta distancia hacia el suroeste, está la ciudad de Sofía. Dirígete hacia allí, donde serás informado de que la ciudad contiene valiosos bienes. Se trata de una ciudad sin fortificar, guardada solamente por algunos soldados a pie. Una vez que los hayas eliminado, muévete hacia el Centro Urbano, destrúyelo y toma tu recompensa. En este caso, tus Hunos se harán con varios cientos de puntos de comida, que se añadirá automáticamente a tu cuenta cuando el Centro Urbano sea destruido.

Desde Sofía, avanza al noreste cruzando el río hasta que encuentres la ciudad de Naissus. Al llegar, te informarán sobre la gran cantidad de madera que almacenan allí. Destruye los Campamentos Madereros para apoderarte de ella. Cuando llegues a la ciudad, elimina a todos los habitantes y destruye el Taller de Comercio, lo que asegurará tu victoria sobre la ciudad. Mientras atacas la ciudad, recibirás un mensaje de advertencia sobre los "salvajes Escitas". Puesto que son tus aliados en este escenario, puede merecer la pena buscarles.

Eventualmente, si sigues moviéndote hacia el este desde Naissus, descubrirás una gran fortaleza Romana. Está bien protegida por Murallas, Torres y un Foso. De momento, es demasiado fuerte para ti, así que recuerda su localización para más tarde.

Continua avanzando hacia el sur, teniendo cuidado de no acercarte demasiado a las defensas Romanas. Descubrirás un pasadizo que se interna en el bosque. Aunque a tus hombres no les agrade seguir esta senda, avanza hasta el final. Allí encontrarás a tres Brujas Escitas, que te prometerán su ayuda si les entregas 6 Aldeanos. Como de momento no tienes Aldeanos que ofrecerles, sigue moviéndote hacia el sur.

En breve encontrarás la ciudad de Adrianópolis, cuyas minas contienen metales preciosos. Hay varios Monjes localizados cerca del Monasterio de la

ciudad; elimínalos rápidamente antes de que puedan convertir a alguno de tus soldados. Debes destruir también las Torres que guardan la ciudad, junto con los dos Campamentos Mineros, para hacerte con su provisión de oro.

A continuación, sigue hacia el oeste. Pronto encontrarás un gran río. En su orilla derecha está situada Tesalónica; saquea la ciudad a base de destruir todas sus casas; una vez que lo hayas hecho, el resto de los Aldeanos decidirán unirse a tu ejército, así que ponles a trabajar inmediatamente en un Centro Urbano y, en cuanto esté completo, comienza a expandir tus fuerzas de trabajo para recoger abundantes recursos en las cercanías.

Al oeste de Tesalónica se encuentra la ciudad fortificada de Dyrrhachium. Según te vayas acercando a su parte este, recordarás que hay varios Hunos prisioneros allí. Utiliza a tus Tarcanos para abrirte paso a través de la Muralla y sigue hasta que alcances el Castillo. Aunque sufrirás bajas, ataca el Castillo y libera a los cautivos. En cuanto les hayas rescatado, saquea la ciudad hasta que se rinda.

Nuevo Objetivo:

• Entrena un ejército y derrota a los Romanos destruyendo su Centro Urbano.

Tras la caída de Dyrrhachium, debes comenzar a producir unidades militares para preparar un asalto contra la fortaleza Romana. En estos momentos, tu economía debería estar funcionando perfectamente. Toma 6 de tus Aldeanos, protégeles con un par de unidades de Caballería y envíales a visitar a las Brujas Escitas. A cambio de este "regalo", te entregarán un cierto número de Lobos Cazadores y de Petardos.

El modo más seguro de atacar la fortaleza Romana es desde el sur. Usa tus Arqueros a Caballo para entretener a los Romanos, mientras tu ejército cruza el puente. Muy posiblemente, tus unidades serán atacadas por armas de asedio desde el interior de la ciudad. Para contrarrestar esto, dirige unos cuantos Petardos contra las puertas; cuando éstas vuelen, dirige a tus Lobos Cazadores y a los Tarcanos contra las armas de asedio. Los Romanos no durarán mucho una vez que hayas roto sus Murallas. Elimina el Centro Urbano y reclama tu victoria.

3.- Las Murallas de Constantinopla

Posiblemente, este no sea el escenario más complejo al que te enfrentarás, pero sí estará entre los más entretenidos. Para ganar esta partida, debes saquear sin piedad varias ciudades Romanas y obtener oro de sus autoridades desde Constantinopla. Cuanto más amenazador sea tu ataque, más oro obtendrás.

Fuerzas Iniciales: 3 Aldeanos, 3 Tarcanos y 1 Monje. Tu ciudad contiene un Centro Urbano, un Cuartel, un Establo, una Herrería y un Molino. Tu Monje te será muy útil durante los primeros momentos de la partida, así que cuídale bien.

Fuerzas Enemigas: Constantinopla (Bizantinos), Marcianópolis (Godos), Filipópolis (Bizantinos).

Objetivo Inicial:

• Acumular 10.000 unidades de oro como tributo de los Romanos.

Cuando se abre el escenario, te atacarán tropas de Marcianópolis, una pequeña ciudad al norte de tu Centro Urbano. Aunque de momento puedan superarte en número, es una ciudad débil. Quizá deberían habérselo pensado mejor antes de atacar... Usa tu Monje para convertir a sus soldados de a pie y para mantener a tus pocas tropas al 100% de salud. Expande tu fuerza de trabajo a 10 o 12 Aldeanos y haz que la mitad se dedique a minar piedra, justo al sur de tu Centro Urbano.

Construye un Castillo en las cercanías de Marcianópolis una vez que hayas minado suficiente piedra. Así, además de poder producir Tarcanos, los Romanos te enviarán 500 unidades de oro como señal de "buena voluntad". Cuando la ciudad caiga, recibirás otras 3.000 unidades más, y si destruyes sus dos Muelles, otras 1.000. Una vez que Marcianópolis haya sido aplastada, es hora de que centres tu atención al sur, en Filipópolis.

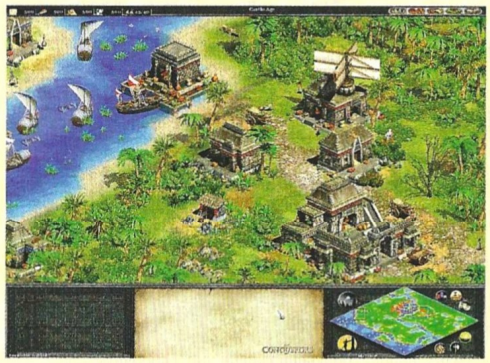
Aunque esta ciudad es más grande y está mejor defendida que Marcianópolis, carece de fortificaciones, a excepción de unas pocas Torres dispersas. Ataca la ciudad con tus Tarcanos, especialmente el Centro Urbano y el Mercado. Nuevamente, los Romanos intentarán comprarte con oro. Destruida la ciudad, recibirás otras 3.000 unidades de oro; elimina el Mercado y el Muelle para obtener otras 1.000. De momento, llevas 8.500 unidades de oro ganadas.

Solamente te queda otra oportunidad de chantajear a los Romanos, en el Monasterio que hay a las afueras de Constantinopla; debidamente saqueado, te proporcionará 500 unidades de oro.

Ahora te encuentras frente a las Murallas de la poderosa Constantinopla. Muy poderosa, desde luego. La ciudad es virtualmente inalcanzable para otra cosa que no sean los mejores ejércitos y las más poderosas armas de asedio, es decir, nada parecido a lo que tienes. Tus Tarcanos son potentes en campo abierto, pero no tienen nada que hacer frente a estas Murallas. De todos modos, puesto que no tienes que eliminar al enemigo para ganar este escenario, olvídate de atacar Constantinopla directamente. En vez de eso, construye varios Muelles a lo largo de la costa que una vez perteneció a Marcianópolis, y fabrica una flota de barcos de guerra; atacaremos Constantinopla por su parte más vulnerable: el mar.

Ataca con tu flota los Muelles Romanos al norte y al sur de la ciudad. Monjes Romanos patrullan las costas, así que asegúrate de tener un buen número de Galeras a mano. Afortunadamente, puedes producir Galeras más rápidamente de lo que los Romanos pueden reemplazar a sus Monjes. Poco a poco, la batalla se inclinará a tu favor. Destruir los Muelles Romanos en el interior de Constantinopla te proporcionará el oro que necesitas para ganar la partida. Del mismo modo, re-

The Conquerors



cibirás 1.000 unidades de oro si colocas una unidad a la vista de la Maravilla Romana, en el centro de la ciudad.

4.- Esponsales Bárbaros

Conquistado un nuevo territorio, los Hunos incorporaron con rapidez a sus pobladores a su sociedad. En este momento, los Borgoñones escogieron unirse a ellos en vez de ser destruidos. Es interesante contemplar cómo, en este escenario, la IA maneja la derrota de los Borgoñones y cómo este pueblo contribuye a la derrota de sus antiguos aliados.

Fuerzas Iniciales: Comienzas este juego en la Edad de los Castillos con un puñado de Aldeanos muy diseminados y varias unidades de Caballería de Exploración. Sin estructuras estables y con pocos recursos, debes emplear a tu Caballería para localizar un buen punto para construir tu Centro Urbano.

Fuerzas Enemigas: Borgoña (Francos), Metz (Francos), Orleáns (Francos), Imperio Romano Oriental (Bizantinos).

Objetivos Iniciales:
- *Derrotar a Orleáns.*
- *Derrotar a Metz.*
- *Derrotar a Borgoña.*

Cuando el escenario se abre, tu primera tarea será encontrar un lugar donde edificar tu Centro Urbano. Hay varios depósitos de piedra cercanos, y abundan la madera y el oro. La comida es más bien escasa este invierno, pero puedes encontrar unas cuantas manadas de ciervos cerca de aquí. Controlar un buen suministro de comida es crítico durante los primeros momentos del juego. Comienza a expandir tu fuerza de trabajo tan pronto como puedas, y recoge madera, que necesitarás para las Granjas tan pronto como los animales salvajes se agoten.

Seguramente será con Borgoña con quien primero entres en contacto. Poseen una ciudad situada justo al suroeste de tu localización inicial, protegida por Ballesteros, Arqueros y un puñado de Hombres de Armas. Si atacas rápidamente, podrás eliminarles antes de que tengan tiempo de preparar un ejército decente. Antes de atacar, no obstante, asegúrate de que investigas las tecnologías de la Herrería. Borgoña se rendirá e incluso te propondrá una alianza si cumples los dos objetivos opcionales siguientes.

Objetivos Opcionales:
- *Borgoña quiere unirse a ti, si demuestras a sus habitantes que eres digno de confianza; para empezar, quieren un tributo de 500 unidades de oro.*
- *Después, se unirán a ti si construyes un Castillo dentro del área marcada por banderas en los próximos diez minutos.*

Pagar tributo a Borgoña requiere que tengas un Mercado; construye uno si careces de él. Haz que tus Aldeanos minen piedra e intenta construir el Castillo dentro de los diez minutos de tiempo que tienes. Cuando lo consigas, los Borgoñones se unirán a ti. Con su ayuda, puedes proceder contra los restantes enemigos del escenario.

Usa tu nuevo Castillo para comenzar a producir Tarcanos. De momento, Orleáns es demasiado fuerte para atacarla directamente, así que tu próximo objetivo será Metz. Construye a lo largo de las orillas del río helado un par de Galerías de Tiro con Arco y un Castillo, por lo menos; Metz caerá fácilmente cuando aplastes a su ejército y su Centro Urbano, cosa que puedes hacer desde tus nuevas construcciones.

Tu principal oponente en este escenario es, desde luego, Orleáns. Esta ciudad está protegida por una fuerte Muralla y situada en un terreno que canaliza cualquier ataque de forma predecible. Su Castillo y sus Torres están bien situados, y sus Piqueros son capaces de desbaratar cualquier ataque de la Caballería. Además, en el momento en que un ataque se vea debilitado, los Paladines de la ciudad atacarán a su vez y eliminarán a los supervivientes. Así pues, derrotar a esta ciudad requerirá un cuidadoso planteamiento. Pero, además de eso, tendrás que ejercer una presión continua sobre ella; sus Paladines son devastadores, con lo que no podrás contar con eliminarla de un solo golpe.

Poco a poco, la ciudad irá cayendo, pero necesitarás todas y cada una de tus unidades para lograrlo. Y, cuando lo hayas conseguido, ¡sorpresa!: todo un ejército de Catafractas Pesados y tropas de Infantería Romanas entrará en acción contra ti. Lo normal es que tengas a tu ejército agotado tras derrotar a Orleáns, así que reagrúpalo y retírate, en vez de permanecer en la ciudad. El nuevo ejército es poderoso, pero no demasiado agresivo. Si no te mueves para atacarle, desperdigará sus unidades por todo el mapa; ese es un buen momento para el contraataque. Cuando haya desaparecido la última unidad Romana, la victoria será tuya.

5.- Los Campos Cataláunicos

Mientras los Hunos continuaron su marcha hacia el oeste a través de Ucrania y los Balcanes, expulsaron a los indígenas de sus tierras. Las civilizaciones que no aceptaron la cultura de los Hunos se movieron a su vez hacia el oeste en busca de nuevos territorios para asentarse. En su momento, esto provocaría confrontaciones con los imperios establecidos en la Europa del Oeste. Como consecuencia final, esta migración llevaría al saqueo de Roma.

Fuerzas Iniciales: Jugando tu papel como líder de una sociedad nómada, comienzas este escenario con unas pocas unidades de Caballería, algunos Aldeanos y una manada de ovejas. El mapa está poblado por otras civilizaciones, y deberás combatir para encontrar el mejor asentamiento. Afortunadamente, cuentas con un aliado. Un poblado Ostrogodo está situado justo al norte de tu posición inicial. Es amigable, pero espera protección contra los Romanos a cambio de su amistad.

Fuerzas Enemigas: Imperio Romano de Oriente (Bizantinos), Visigodos (Godos), Alanos (Vikingos), Francos (Francos).

Objetivos Iniciales:
• Derrotar a los Romanos, Alanos y Visigodos.

Comparado con el escenario anterior, éste te parecerá un paseo por el parque. Cuando comienza, tendrás que encontrar un punto adecuado para establecerte. Afortunadamente, ya tienes una gran cantidad de recursos acumulados desde el principio. Una vez que hayas construido tu Centro Urbano, empieza a expandir tu fuerza de trabajo hasta unos 15 Aldeanos. El tiempo trabaja contra ti en este escenario, así que más vale que tu economía funcione bien lo antes posible.

Puesto que has empezado con muchos recursos, cómo construyas tu infraestructura tiene poca importancia; puedes construir todo lo que necesites en muy poco tiempo. Como poco, necesitarás un Castillo, varios Establos y varias Galerías de Tiro con Arco; igualmente, un Mercado para comerciar con los Ostrogodos y una Herrería.

Una vez que te hayas establecido, puedes comenzar a explorar el mapa. Tus aliados ya habrán enviado sus Exploradores, seguramente, con lo que tendrás una amplia visión del mapa en breve. La mayoría de tus enemigos están situados a lo largo de la orilla oeste del río que discurre por el centro del mapa. Dado que tienes una gran cantidad de piedra, puedes considerar la idea de erigir una Muralla a todo lo largo del río, o, al menos, a lo largo de la parte de la orilla que está al oeste de los Ostrogodos.

Ya que éstos dependen de tu protección, puede ser difícil proporcionársela al mismo tiempo que agredes a tus enemigos. Una táctica que parece funcionar bien, sobre todo en los niveles de dificultad más bajos, consiste en construir un Castillo dentro de la población Ostrogoda y guarnicionarlo con varios Aldeanos. Una vez que estés satisfecho con tu táctica defensiva para tus aliados, puedes centrarte en el ataque.

De las tres civilizaciones que debes derrotar en este escenario, los Visigodos (Godos) son los más débiles. Por suerte, además, están localizados en un área algo aislada en la parte más al sur del mapa. Por ello, las probabilidades de que alguien venga en su ayuda son escasas. De todos modos, la velocidad es crítica, porque aunque los Romanos no intervengan directamente, todavía pueden lanzar ataques contra los Ostrogodos en el norte.

A estas alturas, deberás haber controlado los dos puentes que llevan al poblado Visigodo. Para acelerar tu ataque, construye un Castillo al lado norte del río, de modo que controles ambos puentes. Comienza después tu ataque contra los Visigodos. Te responderán con Huskarles, Caballeros y Arqueros, pero tus Tarcanos y Arqueros a Caballo podrán controlar la situación. Desde este punto, podrás acabar la batalla con tus armas de asedio.

Después de una breve pausa para cubrir tus bajas, sigue moviendo tu ejército en el sentido de las agujas del reloj para localizar a los Francos, que se encuentran al noroeste de los Visigodos, aunque su civilización está maldita en este escenario y harán poco más que observar tus movimientos. Si quieres entretenerte, puedes aplastarlos con facilidad.

En el momento en el que alcances a la siguiente civilización, los Alanos, debes de haber entrado en la Edad Imperial y haber investigado todas las tecnologías de la Herrería relacionadas con la Caballería. De nuevo, usa tus unidades de combate a distancia para suavizar la resistencia antes de enviar al combate a los Tarcanos y a los Paladines. Supuestamente, la batalla contra los Alanos será rápida y suave; no tienen medios para resistir el ejército que ahora manejas. Después de asegurar su total derrota, solamente te queda enfrentarte al Imperio Romano de Oriente...

Si tu conquista de los Visigodos y de los Alanos ha ido tan bien como sería de esperar, llegarás a las estructuras de los Romanos mientras estos se encuentran en un período de transición. Elimina a los soldados de a pie y concéntrate en destruir sus Castillos. La única esperanza de los Romanos para derrotarte radica en producir gran número de Catafractas, así que debes ocuparte de sus Castillos cuanto antes, y la victoria será tuya.

6.- La Caída de Roma

El escenario final de esta campaña recrea la invasión de las tropas de Atila del norte de Italia. Si bien volvió grupas en las mismas puertas de la ciudad simplemente gracias a las palabras del Papa León I, Atila no dejó de devastar el debilitado Imperio Romano. Prepárate para la madre de todas las batallas; ha llegado la hora de que los Romanos saboreen algo de su propia medicina...

Fuerzas Iniciales: Comienzas este escenario en la Edad Imperial con un Centro Urbano, un Castillo y varias minas diseminadas a lo largo del borde noroeste del mapa. Esta posición inicial representa a los Hunos tras atravesar el Paso del Brenero. Aunque cuentas con pocos Aldeanos, tienes gran cantidad de recursos. Militarmente, tienes un puñado de Tarcanos y cuatro importantísimos Lanzapiedras.

Fuerzas Enemigas: Aquileia (Celtas), Padua (Bretones), Milán (Teutones) y Verona (Francos).

Objetivos Iniciales:
• Derrotar a Milán, Padua, Verona y Aquileia, de modo que puedas tratar con Roma.
• Atila debe sobrevivir.

Las ciudades fortificadas del norte de Italia se han aliado contra ti. Tu tarea consiste en sitiar cada una de ellas, de modo que puedas marchar contra Roma sin interferencias. Dependiendo del nivel de dificultad de tu juego, los habitantes de estas ciudades serán dóciles defensores o psicópatas agresores. En un nivel normal, se contentarán con permanecer dentro de sus ciudades la mayor parte del tiempo, defendiéndose de los ataques. En niveles moderados y difíciles, el nivel de cooperación entre ellas es notable.

De las cuatro ciudades que debes derrotar, las dos más cercanas a tu localización inicial son Padua, directamente al este, y Milán, al sur. Para

The Conquerors

empezar, debes intentar evitar un ataque coordinado por parte de ambas ciudades. Puedes lograrlo iniciando incursiones en pequeña escala para despistar a los atacantes. Tarde o temprano, te verás obligado a lanzar un ataque más fuerte contra una o contra otra para evitar que ganen demasiado poder. Aunque hay buenas razones para elegir Milán, será Padua la que comience a construir antes una Maravilla. Normalmente, si trabajas deprisa, podrás acabar con Milán y tener aún tiempo para eliminar la Maravilla antes de quedarte sin tiempo. Es útil que investigues la tecnología de Ateísmo para ganar algo de tiempo extra.

Destruir Milán en primer lugar te proporcionará el control de toda la costa oeste. Con los Milaneses fuera de combate, el Adriático se convertirá en un lago Huno, una inagotable fuente de comida. Más importante aún, Milán es la única ciudad que puede impedir el acceso a los Hunos a los depósitos de oro de la esquina más al oeste del mapa. La clave para destruir Milán radica en eliminar su fuerza militar desde el principio, abatiendo su solitario Castillo fuera de los muros de la ciudad y el Molino y las Granjas que éste protege. Eliminados estos edificios, Milán caerá con facilidad, debido al hambre.

Tras asegurar la derrota de Milán y su rendición, debes centrarte rápidamente en atacar Padua. En este momento, su Maravilla estará casi acabada, por lo que no hay tiempo que perder. Numerosos Arqueros de Tiro Largo, Torres y Espadachines de Espada Larga defienden la ciudad. Aunque esto hará más difícil la aproximación a la ciudad, la tarea se verá facilitada si puedes evitar que el enemigo salga de sus muros.

En este punto de la campaña, ya serás un experto en las tácticas de asedio de los Hunos. Básicamente, se reducen a machacar todo a tu alcance con tus super precisos Lanzapiedras, mientras tus unidades de Caballería los protegen. Esta misma táctica funcionará perfectamente contra Padua, cuya Maravilla no podrá resistir 300 años intacta, menos aún si has investigado el Ateísmo.

Con Milán y Padua reducidas a cenizas, fija tu atención en Aquileia, al norte del mapa. En el momento en que alcances esta ciudad, su Maravilla ya estará en pie. Lo que dificulta atacarla es que está apoyada contra el borde noreste del mapa, por lo que no puedes flanquearla. La ciudad posee muchos Escorpiones, así que prepárate para encargarte de ellos con ataques rápidos de la Caballería. Realmente, es una ciudad difícil de defender, así que se rendirá fácilmente en cuanto rompas sus Murallas.

Desafortunadamente, y con independencia de lo rápido que hayas destruido las otras tres ciudades, Verona habrá tenido tiempo más que suficiente para prepararse ante tu llegada. Puesto que se trata de la última ciudad que debes conquistar antes de llegar a Roma, puedes esperar una fiera lucha. Posee Paladines y Lanzapiedras en grandes cantidades, pero puedes debilitar las defensas de la ciudad desgastándolas poco a poco. No es muy brillante, pero funciona. Cuando Verona caiga, verás un nuevo objetivo del escenario.

Nuevo Objetivo:
• Atila debe encontrarse con el Papa León I a las puertas de Roma.

Para lograr este objetivo, simplemente mueve a Atila hacia el Monje solitario que aguarda frente a las puertas de Roma. Después de su histórica conversación, la campaña de los Hunos acaba con una victoria total.

El Cid

Durante la mayor parte del siglo XI, España estuvo controlada por los musulmanes. En 1085, los estados cristianos a lo largo de los Pirineos, León y Castilla, comenzaron una campaña para retomar la Península, conocida como la Reconquista, que duraría varios siglos, hasta que Granada, el último estado musulmán, cayó en el 1492. El Cid fue considerado como un héroe de la Reconquista por su participación en la conquista de Toledo.

1.- Hermano contra Hermano

Dos hermanos dirigían los designios de los reinos vecinos de León y Castilla: Alfonso y Sancho. Alfonso, sin embargo, no está satisfecho reinando solamente sobre León. Quiere unir ambos reinos... bajo su control, desde luego. Naturalmente, Sancho está disgustado por la ambición de su hermano y te ha pedido a ti, Rodrigo Díaz de Vivar, conocido como El Cid, que le ayudes a disuadirle de sus propósitos.

Fuerzas Iniciales: Comienzas este escenario como participante en el torneo del Rey Sancho. Tras ganar el favor del rey, debes encontrar al hermano del rey, Rey Alfonso, y volver con él a Castilla, usando la fuerza si fuese necesario.

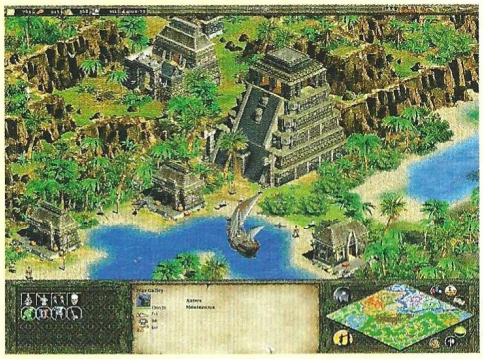
Fuerzas Enemigas: Campeón del Rey Sancho (Español), Rey Alfonso (Español), Ejército del Rey Alfonso (Español).

Objetivo Inicial:
• Convertirte en el Campeón del Rey Sancho en combate.

La secuencia de apertura añade algo de sabor al escenario, pero en realidad no tiene la menor importancia. Da igual cómo decidas luchar, puesto que tu victoria sobre el Campeón del Rey Sancho está preestablecida. Ahora que has acabado con el teatro, verás los siguientes objetivos del escenario.

Nuevos Objetivos:
• El Cid debe sobrevivir.
• Toma el mando del ejército Castellano para capturar al Rey Alfonso, cuyo Castillo se encuentra al noroeste, cruzando el río.

El ejército confiado a tu mando consiste en una mezcla de Conquistadores, Caballeros. Piqueros y Arqueros. Un par de civiles desean acompañarte también. Una vez que tu ejército está preparado, dirígete lentamente hacia el centro del mapa. En breve, llegarás a un río; crúzalo por el puen-



te de piedra y encontrarás un pequeño grupo de paisanos que te rendirán pleitesía tras descubrir quién eres.

Cuentas ahora con los inicios de una pequeña fuerza civil, pero todavía no eres lo suficientemente fuerte como para enfrentarte contra el rey Alfonso. Establece un Centro Urbano en las proximidades de las Granjas que has descubierto. Una vez construido, el Rey Sancho te enviará un pequeño tributo para ayudarte en tu misión.

Al suroeste de tu pequeña comunidad hay un gran depósito de oro; envía a algunos de tus Aldeanos a minarlo. También encontrarás una pequeña banda de Piqueros y de Conquistadores que accederán a unirse a ti. Más lejos al oeste, hay otro grupo de Conquistadores que está esperando a que los descubras, igualmente para unirse a tus fuerzas.

Aunque no estás bajo la inmediata amenaza de Alfonso, debes intentar alcanzar la Edad de los Castillos lo antes posible. Construye un Castillo cerca del centro del mapa y úsalo como puesto avanzado. Los Petardos y los Conquistadores jugarán un buen papel en este escenario, así que cuanto antes empieces a producirlos, mejor.

Un área de interés que no suele visitarse es el Monasterio localizado en la esquina oeste del mapa. Dirígete en cuanto puedas a ese punto, porque tras algo de bosque y un camino estrecho, encontrarás unos cuantos Monjes amigables, que accederán a ayudarte. No solamente se unirán a tu ejército, sino que pondrán su Monasterio y sus Reliquias a tu disposición. Colócalas dentro del Monasterio y vuelve hacia tu ejército con los Monjes.

El Rey Alfonso posee un amplio recinto fortificado que ocupa casi la totalidad del borde noroeste del mapa. Le gusta residir en su Castillo personal, una amenazadora estructura localizada en el cruce de cuatro caminos. No hay ninguna manera fácil de capturar al rey que no pase por un ataque directo contra su fortaleza. Ataca los muros exteriores usando una combinación de Petardos y de Lanzapiedras. Usa a tus Conquistadores para defenderte contra el inevitable contraataque, y ábrete camino hacia el Castillo. Cuando lo destruyas, recibirás un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
• El Cid debe llevar a su prisionero hasta el Palenque del Rey Sancho.

Simplemente, escolta a Alfonso hasta el Palenque para reclamar tu victoria.

2.- El Enemigo de mi Enemigo

Has tenido noticias de la inquietud que reina en Toledo, y te diriges a la ciudad esperando poner fin al baño de sangre y, quizás, reemplazar a los gobernantes de la misma. A lo largo del camino, encuentras a un hombre santo, el místico Imam. Si puedes capturar algunas reliquias robadas, el Imam podrá usarlas para unir al pueblo y calmar sus pasiones.

Fuerzas Iniciales: Sigues desempeñando el papel del Cid, Díaz de Vivar. Tu ejército de la Edad de los Castillos, una mezcla de Caballeros, Espadachines de Espada Larga, Caballería de Exploración y Arqueros, está situado a lo largo del centro del borde noroeste del mapa. También dispones de un puñado de Aldeanos, así que comienza a construir tu base y a recoger recursos. No dispondrás de Lanzapiedras, porque no puedes avanzar a la Edad Imperial.

Fuerzas Enemigas: Rebeldes Españoles (Españoles), Rebeldes Moros (Sarracenos).

Objetivos Iniciales:
• El Cid debe sobrevivir.
• Debes encontrar una manera de sofocar la rebelión en Toledo.
• El Cid debe encontrar al Imam, porque él sabe cómo parar la rebelión.

Cuando se abre el escenario, algunos Aldeanos se acercan a ti para pedirte que pongas fin a la lucha en Toledo. También hablan del Imam, un poderoso personaje que te ayudará. Dirígete al noreste para encontrarle. En breve, llegarás al santuario del Monje Motamid, que curará a tus heridos. Un poco más allá de ese punto, verás un lago y un barco de Transporte; sube a él y navega hacia el noroeste. Detente en la isla que verás y habla con el Imam para recibir un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
• Recupera las cuatro Reliquias que tienen los líderes rebeldes y llévaselas al Imam.

Aunque los rebeldes en el exterior de Toledo no son muy agresivos, al menos al principio, es importante asegurar tus recursos pronto. Uno de los mejores sitios para construir tu Centro Urbano inicial se encuentra en el centro del borde noreste del mapa; hay un largo camino hasta allí desde donde estás, pero el terreno es fácilmente defendible, y con oro abundante cerca. Mientras viajas hacia allí, descubrirás una gran manada de ovejas justo al sur de donde encontraste el Transporte. Llévatelas contigo para aprovechar su carne.

Para alcanzar el punto elegido, debes cruzar un río. El mejor lugar para hacerlo está en la boca del mismo, a través de una zona pantanosa donde el río se encuentra con el lago, puesto que río arriba hay Torres rebeldes vigilando. Tras cruzar el río, sigue moviéndote hacia el este y pronto descubrirás un camino que lleva hacia el sureste entre las montañas. Mueve a tu gente por allí y, una vez dentro, construye un Centro Urbano cerca del algo que encontrarás. Esta fortaleza será prácticamente invulnerable y te servirá como base de operaciones cuando comiences a recuperar las Reliquias.

Toledo es una ciudad muy grande y laberíntica. Recuerda que no estás aquí para destruirla; debes entrar, tomar las Reliquias y salir. En la sección oeste de la ciudad hay tres Monasterios, cada uno de los cuales contiene una de las Reliquias que debes tomar; será duro llegar hasta ellos, porque tendrás que enfrentarte a hordas de Camellos, soldados de Infantería y Arqueros.

La cuarta y última Reliquia está localizada en los terrenos de un Castillo situado en la orilla opuesta de un río en la esquina sur del mapa. Solamente puedes cruzar a través de un puente, guardado por Torres. Una vez que te hayas abierto camino a través del puente, usa el último de tus Arietes para destruir el Castillo y capturar la Reliquia. Para ganar el escenario, debes conducir las cuatro hasta el Monasterio del Imam. No las lleves de una en una, porque atraerás los ataques de los navíos Moros que hay en el lago. Llévalas todas de una vez.

3.- El Exilio del Cid

La Fama tiene sus inconvenientes. Inspira celos en los hombres mediocres. Por ello, el Rey Alfonso rechaza al Cid, exiliándole. Te ves forzado a caminar a la ventura sobre la tierra; la vida como mercenario parece la única vía que te queda abierta, así que acéptala y no lamentes la pérdida de nada, salvo el honor.

Fuerzas Iniciales: Solamente la figura del Cid te acompaña aquí. Alfonso ha decidido que no le resultas grato, y dispones de poco tiempo para salir de la ciudad, antes de que su guardia intente acabar contigo.

Fuerzas Enemigas: Conde Berenguer (Español).

Objetivo Inicial:
- ***El Cid debe sobrevivir.***
- ***El Cid debe encontrar una nueva ciudad donde vivir y un señor a quien servir.***

Después de haber recuperado a Babieca del Establo, sal de la fortaleza. Sigue el acantilado hacia el norte hasta que puedas entrar en la ciudad. Si no te mueves aprisa, los Arqueros de Alfonso te atacarán.

Recoge a los hombres que quieran unirse a ti en la ciudad y dirígete hacia el paso montañoso al sur. Derrotarás fácilmente a los guardias y, una vez que pases, se te unirán 4 Camellos y verás un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
- ***Unete a Motamid de los Moros en su Castillo de Zaragoza.***

Tus unidades de Camellos te dicen que un Castillo de Alfonso te bloquea el camino hacia Zaragoza, y te sugieren que sigas moviéndote hacia la esquina sur del mapa. Una vez allí, descubrirás una pequeña ciudad con un Lanzapiedras y varios edificios útiles. Usa tus recursos para construir material de asedio adicional y aplastar el Castillo que te bloquea el camino. Después de eso, Alfonso se lo piensa otra vez y sabiamente decide convertirse en tu aliado. Acepta su oferta. Tras contactar con Motamid dentro de Zaragoza, verás un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
- ***Defiende Zaragoza destruyendo el cercano Taller de Maquinaria de Asedio del Conde Berenguer.***

La ciudad está siendo atacada desde el noreste por una pequeña fuerza de Infantes y de armas de asedio. Usa tus Caballeros para eliminar estas unidades. Cuando hayas detenido el ataque, destruye el Taller de Maquinaria de Asedio. Motamid te mostrará su gratitud con un tributo de recursos y, mejor aún, con varios Aldeanos. Construye con ellos un Centro Urbano en la esquina sur del mapa, y edifica un Monasterio para colocar en su interior la Reliquia que has descubierto.

Nuevo Objetivo:
- ***Derrota al Conde Berenguer.***

Para conseguirlo, debes construir un Centro Urbano adicional al este de Zaragoza; no solamente estarás más cerca del enemigo, sino que, además, encontrarás un gran depósito de oro por allí. Usa las estructuras militares que capturaste en el sur para producir un gran ejército de unidades de Caballería y armas de asedio. Construye una Herrería e investiga todas las tecnologías relevantes. Cuando estés listo, dirígete contra la fortaleza de Berenguer, al norte.

Casi seguro, Berenguer habrá agotado su fuerza respondiendo a tus ataques contra el Taller de Maquinaria de Asedio y demás; por otra parte, su fortaleza no es gran cosa. El muro caerá con facilidad una vez que el resto de su ejército sea derrotado. Destruye el Castillo y elimina a los Aldeanos supervivientes. Cuando Berenguer se rinda, la victoria es tuya.

4.- Los Guardias Negros

La derrota del Conde Berenguer ha congraciado al Cid con su nuevo señor, Motamid. Pero como las revueltas continúan en las tierras Moras, el Cid, ahora al mando de fuerzas Sarracenas, se encuentra envuelto en una guerra civil Mora. Irónicamente, uno de sus mejores aliados es Alfonso, el hombre que le exilió no hace tanto.

Fuerzas Iniciales: Comienzas en la esquina norte del mapa con un ejército mixto de Sarracenos y Españoles; según avanzas hacia el suroeste a lo largo del camino, te encontrarás con un Caballero que lleva un mensaje urgente.

Fuerzas Enemigas: Ejército de los Guardias Negros (Sarracenos), Flota de los Guardias Negros (Sarracenos), Yusuf (Sarracenos).

Objetivos Iniciales:
- ***El Cid debe sobrevivir.***
- ***Sigue al Caballero para rescatar a Alfonso.***
- ***Alfonso debe sobrevivir.***

Cuando el escenario comienza, el ejército del Rey Alfonso está siendo atacado por olas de Guardias Negros Moros. Se te pedirá que sigas al Caballero al campo de batalla. Al darse cuenta de que la batalla se va a perder, Alfonso te da un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
- ***Escoltar a Alfonso hasta su campamento en el Oeste.***

Los Guardias Negros se conforman con liquidar lo que queda del ejército de Alfonso, facilitándote cu-

brir la retirada del rey. Una vez que éste esté a salvo, controlas su fortaleza y verás un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
• Destruye los seis Muelles de los Guardias Negros.

La Flota de la Guardia Negra posee una gran ciudad fortificada en la parte sur de la porción central del mapa. Un río, donde están localizados los Muelles, discurre por su parte sur. En los niveles más altos de dificultad, debes esperar ataques desde esta ciudad desde los primeros momentos de la partida. Está claro que los Guardias Negros no se van a quedar quietos esperando a que destruyas sus Muelles. Incluso en los niveles más sencillos, tus enemigos intentarán que juegues a la defensiva tanto como sea posible.

Tu fortaleza inicial en la esquina oeste del mapa es poderosa. Justo al oeste de tu Castillo hay una rampa que lleva a lo alto del acantilado. Por el momento, un pabellón bloquea esta ruta de acceso, así que considera la idea de eliminarlo y colocar allí una sección de Muralla o una Torre para fortalecer tu base. Aunque tienes recursos dentro de tus Murallas, pronto se gastarán; al sur y suroeste puedes encontrar más comida y más oro. También hay piedra, pero tendrás que pelear por ella.

Llegar al río será difícil, puesto que la orilla norte está festoneada de acantilados casi en su totalidad. Debido a que la ciudad enemiga está fuertemente protegida, mueve tu ejército a la esquina este del mapa. Allí, encontrarás una pequeña ciudad que pertenece a Yusuf protegida por unas pocas Torres. Puedes elegir entre machacar la ciudad o deslizarte al sur y hacia el río, fuera de los muros de la ciudad. Las fuerzas de Yusuf estorbarán, sin duda, tu avance. Si puedes eliminarlas en terreno abierto, evitarás tener que enfrentarte con ellas más tarde. Una vez que tu posición en el río esté asegurada, construye un Muelle y comienza a fabricar Navíos de Guerra.

Ya establecido en el río, aplastar los Muelles es cuestión naval. Concéntrate en eliminar los barcos enemigos restantes, y luego ataca los Muelles. Aunque sufrirás bajas elevadas, tu victoria es inevitable, y acaecerá cuando el último Muelle haya ardido.

5.- Rey de Valencia.

Pobre Cid. Cuanto más crece su fama, más crece la desconfianza mostrada por Alfonso. Expulsado de su casa una vez más, se ha refugiado en la gran ciudad de Valencia. Sin embargo, en este momento el Conde Berenguer se está preparando para lanzar un ataque sobre la ciudad. En este escenario, el Cid debe liderar al pueblo de Valencia contra el furioso ataque de Berenguer.

Fuerzas Iniciales: Nuevamente, sólo tienes al Cid para empezar. De todos modos, muchas pequeñas ciudades conocen tu fama, y te recibirán con los brazos abiertos.

Fuerzas Enemigas: Berenguer (Francos).

Objetivo Inicial:
• El Cid debe sobrevivir.
• Nuevamente, el Cid debe encontrar una ciudad en la que vivir.

El escenario comienza con tres Espadachines desafiando al Cid cerca de la ciudad de Denia. Después de tu ejercicio matutino, de resultado muy claro, entras en la ciudad y aceptas la hospitalidad de su gente.

Nuevo Objetivo:
• Defiende Denia contra el Conde Berenguer.

Muy pronto, una gran fuerza de Caballeros y equipo de asedio enemigos llegará a la parte noreste de Denia. Contra ellas, el Cid no tiene ninguna oportunidad, así que, puesto que la discreción es la mejor parte del valor, huye junto a tu gente hacia el sur. Las fuerzas de Berenguer se centrarán en destruir la ciudad, dándote tiempo así a alejarte.

Nuevo Objetivo:
• El Cid debe huir y establecer una nueva base.

Continua dirigiéndote hacia al esquina sur del mapa. A lo largo del camino, encontrarás un grupo de Caballeros en la villa de Lérida, que quieren unirse a ti. Más tarde, Camellos y Guerrilleros harán lo propio. Cuando llegues al sur, un grupo de pescadores se unirá a ti y te recomendará que viajes hacia Valencia. Sigue la costa hacia el norte.

Tu llegada a Valencia provoca una ola de celebraciones en la ciudad. Mueve a tus fuerzas dentro de sus muros, pero no antes de visitar el Monasterio que hay al oeste de la ciudad para que dos Misioneros se unan a tus fuerzas y curen a tus hombres. Una vez dentro de Valencia, recibirás un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
• Defender Valencia contra Berenguer hasta que la Maravilla esté completa.

Por primera vez en la campaña, tienes la oportunidad de vencer a tus oponentes sin conquistarles, lo que puede ser un cambio interesante en el desarrollo del juego. A estas alturas, habrás perfeccionado tu arte de asediar enemigos, pero la pregunta es ¿qué tal te las arreglas ante ese tipo de ataque? Afortunadamente, Valencia es una ciudad fuertemente protegida, lo que te dará algo de tiempo para reforzar tus defensas.

Hay grandes reservas de comida en la ciudad, además de una inagotable cantidad de pesca, junto con algo de oro y piedra, que no durarán demasiado. La principal debilidad de la ciudad es una relativa falta de madera. Los Aldeanos ofrecen lo poco que tienen, pero deberías obtener tanta como puedas de fuera de la ciudad antes de que Berenguer ataque.

Puesto que la ciudad ocupa una posición dominante a lo largo de la costa, sus habitantes siempre tendrán acceso al exterior. Ya que no puede ser rendida por hambre, podemos su-

The Conquerors

poner que el enemigo lanzará un ataque directo contra la parte noreste de la ciudad. Desafortunadamente, va a atacar en el punto exacto donde los valencianos han elegido edificar su Maravilla, así que una de las primeras cosas que tienes que hacer es alejar las Murallas exteriores de la ciudad de la Maravilla, además de unas cuantas Torres a su alrededor.

Cuando el ataque sobre la Maravilla comience, no puedes limitarte a jugar a la defensiva. Ten a mano grupos rápidos de contraataque para salir de la ciudad y eliminar el equipo de asedio de Berenguer, especialmente sus Lanzapiedras, en el momento en que se desmonten; de este modo, forzarás al enemigo a que se reagrupe; si consigues mantener a las fuerzas enemigas lejos de tus Murallas y reagrupándose, el tiempo jugará a tu favor. Acabada la Maravilla, acabada la partida; victoria para el Cid.

6.- Reconquista.

La batalla de Valencia le ha costado la vida al Cid. Ahora, en una continuación del escenario anterior, no solamente debes defender Valencia, sino acabar con el poder de Yusuf. Una vez más, es mejor que tomes el mando de los Españoles en vez de los Sarracenos. Esto te ayudará cuando llegue el momento de pelear en el mar.

Fuerzas Iniciales: Comienzas el escenario final de la campaña del Cid en una situación desesperada. El Cid ha muerto, pero esta desgracia debe mantenerse en secreto ante el pueblo de Valencia. Tus fuerzas iniciales incluyen unos cuantos Caballeros, Camellos, Infantería y Arietes. Hay media docena de Aldeanos, suficientes por el momento, aunque pronto tendrás que expandir tu fuerza de trabajo. En la costa, unos pocos navíos de guerra esperan anclados; poca cosa, pero precursores de la tremenda flota que tendrás que construir.

Fuerzas Enemigas: Ejército de la Guardia Negra (Turcos), Flota de la Guardia Negra (Turcos), Yusuf (Turcos).

Objetivos Iniciales:
- ***Derrota al ejército de Yusuf, para que Valencia permanezca libre.***
- ***El cadáver del Cid (cerca del Castillo) no debe sufrir daño alguno, para que la gente de Valencia no sepa que ha muerto.***

Te enfrentas inmediatamente con una guerra en dos frentes. Yusuf y sus fuerzas se extienden a través del mar hacia el este, mientras que los Guardias Negros ocupan posiciones al oeste, frente a tres de tus Murallas. Está claro que, para atacar a Yusuf, debes antes encargarte de los enemigos que tienes cerca. No permanezcas exclusivamente a la defensiva; de hecho, un par de ataques preventivos sobre los Guardias Negros pueden darte resultados a largo plazo.

El terreno alrededor de Valencia es llano y con una muy pobre defensa; tan pobre que, de hecho, la Guardia Negra ni siquiera se ha preocupado de levantar Murallas alrededor de sus campamentos, hecho que puedes usar a favor tuyo. Produce unidades montadas tan deprisa como puedas durante el principio del juego; la Guardia Negra es sorprendentemente vulnerable ante un ataque de fuerzas de Caballería; con la excepción de unos pocos Arqueros y unos Lanzapiedras, poco podrán hacer contra ti. Destruye sus Talleres de Maquinaria de Asedio y tendrán que limitarse a actuar como espectadores durante el resto de la partida.

Será algo más complicado vérselas con la Flota de la Guardia Negra, localizada en la esquina más al sur del mapa, pero por una simple cuestión de distancia. Nuevamente, carece de Murallas y tiene muy pocas tropas para contener tu ataque, pero confía en el desgaste que puede producir su Castillo en tus hombres. Así pues, elimina el Castillo lo antes posible.

Ni la Flota de la Guardia Negra ni su ejército pueden evitar que les borres del mapa, pero la Flota de Yusuf sí puede hacerlo. Tus operaciones contra él deben comenzar lo antes posible porque, cuanto más se alargue el escenario, con más frecuencia lanzará Yusuf ataques contra tus costas.

En este punto, ganar el escenario es sencillo. Primero, debes tener control sobre la zona marítima que hay entre Valencia y la costa africana al este. Ello requiere que desembarques en la gran isla directamente al este de la ciudad, para minar su oro y para levantar unas cuantas Torres que apoyen a tus barcos, y avisen del avance enemigo.

La batalla para controlar este sector consistirá en duelos entre los barcos de Yusuf y los tuyos. Puesto que eres Español, tendrás acceso a una formidable flota, aunque Yusuf, Turco, podrá hacer lo mismo. No obstante, hay diferencias muy importantes: tus Galeones Artillados se benefician de los avances de la Balística, y puedes construir Brulotes Rápidos; Yusuf no puede hacer ninguna de estas dos cosas. Lo lógico es que la batalla se incline a tu favor.

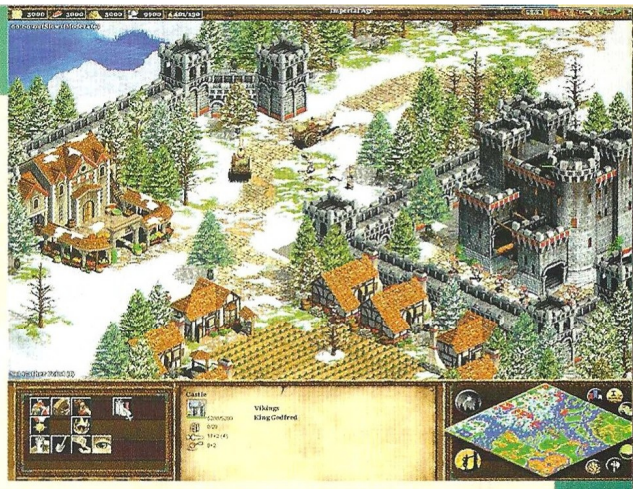
Es muy importante mantener el control del mar una vez que lo tengas; esto incluye periódicos paseos por las costas enemigas para localizar nuevos Muelles o más barcos enemigos. Usa tu control para desembarcar tropas en el borde noreste del mapa. Una vez establecido en Africa, avanzar hacia la esquina sur con el apoyo de tu Flota es bastante sencillo. Cuando Yusuf se rinda, acabaste la campaña del Cid.

Moctezuma

La campaña de Moctezuma comienza en la América Central precolombina y sigue hasta la llegada de los primeros europeos. Es una campaña interesante porque no sólo te trasmitirá la sensación de cómo eran los combates entre los nativos, sino que también podrás ver en acción su concepción de la estrategia enfrentada a otras muy distintas.

1.- Reino de Sangre

El primer escenario trata de presentarte la arquitectura y el terreno mesoamericanos. Tus guerreros Aztecas luchan contra los Mayas y otras civilizaciones Aztecas.



La falta total de unidades de Caballería hace este escenario muy desafiante, puesto que tu ejército debe explorar el mapa para localizar a tus enemigos y los cuatro Santuarios que debes proteger para ganar el juego.

Fuerzas Iniciales: Comienzas este escenario al mando de un pequeño poblado Azteca protegido por tres Torres de Vigilancia. Cuentas con un Centro Urbano, unos Cuarteles y tres Casas. Hay tres Aldeanos y tres Guerreros Aguila a tu disposición.

Fuerzas Enemigas: Tlatiluco (Aztecas), Xochimilco (Mayas), Tepanaca (Mayas).

Objetivos Iniciales:

- ***Capturar los cuatros Santuarios (Monasterios) consagrados a Quetzalcoatl.***
- ***Colocar una Reliquia en cada uno de ellos.***

Tu principal tarea en los momentos iniciales del juego es rechazar los ataques que sufrirás mientras construyes tu fuerza de trabajo. Afortunadamente, los bosque húmedos ofrecen formas naturales que pueden aprovecharse para la defensa de modo estratégico. El truco para sobrevivir en este escenario consiste en no aventurarse prematuramente, porque ello desencadenaría una respuesta enemiga que inevitablemente te sobrepasaría. Si consigues una expansión lenta y controlada, vas por buen camino.

Aunque los objetivos del escenario requieren que captures los cuatro Santuarios, no tienes límite de tiempo para conseguirlo; de hecho, puedes esperar a acabar con tus tres enemigos antes de proceder a apoderarte de los templos, y ello porque hasta que captures un templo, éste apenas existe en la partida. Una vez capturado, cambiará a tu color y el enemigo intentará destruirlo. Con solamente perder uno de ellos, se acabó la partida para ti.

Cuando el escenario comienza, cuatro Jaguares se deslizan desde el bosque hasta tu ciudad desde el noreste. Asegúrate de que tienes a tus Aldeanos a buen recaudo mientras te ocupas de ellos. No tendrás problemas para adquirir los recursos que necesitas para saltar a la Edad de los Castillos, puesto que todos ellos abundan a tu alrededor.

Hay dos caminos que llevan hasta tu ciudad, uno desde el noroeste y otro desde el suroeste. Una vez que explores tus alrededores, verás que si el enemigo quiere atacar tendrá que hacerlo empleando estas dos vías, así que debes construir Torres y Murallas en los puntos apropiados para protegerte. Los ataques iniciales son débiles, pero crecerán en intensidad a lo largo del escenario.

Los Tlatiluco (Aztecas), localizados al suroeste de tu posición, son los más débiles de tus tres oponentes. Atácales con una fuerza de Guerreros Jaguar y Guerreros Aguila cubiertos en el interior de Arietes. Para apoyar esta fuerza de ataque, deberías tener a mano varios Ballesteros y alguna Catapulta. Destruye sus tropas y sus edificios para obligarles a rendirse.

En este punto del juego, posiblemente te estés quedando sin recursos. Envía una fuerza de trabajo a las tierras que acabas de conquistar y explota sus recursos. Si construyes un segundo Castillo, podrás generar Guerreros Jaguar y Lanzapiedras en los dos flancos de lo oponentes que te quedan. Ataca ahora al norte, contra el poblado Tepanaca.

Los Tepanaca son Mayas, así que puedes esperar un gran porcentaje de Arqueros entre sus hombres. Nuevamente, ataca la villa usando una combinación de Guerreros Jaguar y Aguila cobijados en Arietes y cubiertos por Ballesteros y Catapultas. Incluso en los niveles más altos de dificultad, eliminar a los Tepanaca no es excesivamente complicado. Sin embargo, hay una sorpresa escondida para ti... después de que liberes el Santuario cercano, una puñado de Guerreros Aguila aparecerá para vengarse; asegúrate de que las fuerzas que utilizas para liberar el Santuario son capaces de aguantar el ataque.

Finalmente, en la esquina norte del mapa se encuentran los Xochimilco, también Mayas, y mejor fortificados que los otros enemigos. Ataca con todas tus tropas el Centro Urbano y el Castillo, y cuando acabes con los militares, elimina a todos los Aldeanos para asegurar la rendición.

Para ganar el escenario, debes localizar los cuatro Santuarios y colocar una Reliquia en cada uno de ellos. Tres de los Santuarios ya están localizados; el cuarto se encuentra en la esquina más al oeste del mapa, cerca de un pequeño río. Para alcanzarlo, debes construir un Muelle y unos cuantos Transportes. Más de una docena de Guerreros Jaguar lo protegen, así que mucho cuidado. En niveles altos de dificultad, te comerán para desayunar si no andas con cuidado. Eliminados los gatos, coloca una Reliquia y gana el juego.

2.- La Triple Alianza.

Este escenario te enfrenta a una interesante situación táctica. Después de haber formado una alianza contra un enemigo común, tus antiguos aliados deciden hacerte la guerra. El caos reina como resultado de este combate en modalidad todos contra todos.

Fuerzas Iniciales: comienzas este escenario con un puñado de mensajeros en la esquina sur del mapa. Aunque ya cuentas con considerables recursos, no tienes manera de aprovecharlos porque no cuentas con Aldeanos. Tus aliados, los Texcoco (Mayas) y los Tlacopan (Aztecas) están localizados al noreste y al noroeste, respectivamente. Aunque Cortés (Español) aparece más tarde en el juego, él y sus hombres son, al menos inicialmente, neutrales con respecto a ti.

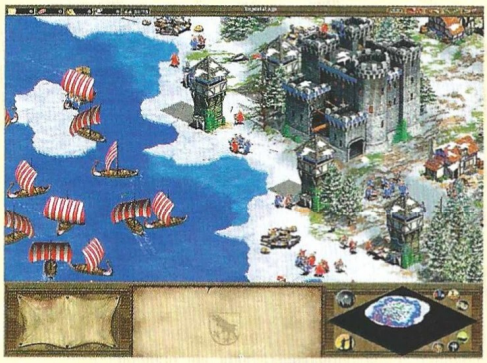
Fuerzas Enemigas: Tlaxcala (Mayas).

Objetivos Iniciales:

- ***Llevar las noticias de la guerra al Centro Urbano de Texcoco.***
- ***Llevar las noticias de la guerra al Centro Urbano de Tlacopan.***

Tus mensajeros, Guerreros Aguila, comienzan el juego en la esquina

The Conquerors



sur del mapa. El poblado Tlacopan al oeste es el más cercano, así que dirígete primero a él. En niveles altos de dificultad, tendrás que luchar contra varios Guerreros Jaguar apostados a lo largo del camino. Una vez que el mensaje sea entregado en el Centro Urbano, los Tlacopan accederán a unirse a ti contra los Tlaxcala.

Objetivo Opcional:
• Lleva 10 Guerreros Jaguar al Templo de Tlaloc y serás recompensado.

Lejos, al norte de Tlacopan, se encuentra tu próxima parada: el pueblo de Texcoco. Según vaya avanzando tu mensajero hacia allí, descubrirás un puente que lleva al Templo de Tlaloc. Al acercarte, verás un nuevo objetivo. Puesto que de momento no tienes los medios necesarios para cumplirlo, anótalo y sigue moviéndote hacia el norte. Cuando alcances Texcoco y entregues el mensaje, tendrás un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
• Derrota a los Tlaxcala destruyendo sus 4 Centros Urbanos.

Ahora que tienes dos aliados, es hora de poner en marcha la Triple Alianza. Un Transporte con 4 Aldeanos aparecerá en la esquina sur del mapa. Escoge alguna zona abierta y con buen acceso a la piedra y al oro y construye un Centro Urbano. No hay necesidad de atacar rápidamente a tus enemigos, así que concéntrate en expandir tu fuerza de trabajo y saltar a la siguiente edad.

Tan pronto como puedas armar 10 Guerreros Jaguar, envíales al Templo de Tlaloc. Debes romper la puerta y eliminar unas pocas Torres, con lo que deberías usar unos cuantos Petardos. Uno de los Jaguares que guardan el Monasterio es extra fuerte, así que cuidado con él. Ya dentro de los terrenos del templo, el dios de la lluvia bendice a 10 de tus Guerreros Jaguar con 450 puntos de ataque para cada uno de ellos, es decir, la fuerza de 10 hombres normales.

Con estos super guerreros dirigiendo la carga, ya es tiempo de atacar los Centros Urbanos del enemigo. Los Tlaxcalas se extienden a lo largo del borde noroeste del mapa, y si descontamos el Castillo de la esquina oeste del juego, no son problema excesivo para ti y tus aliados. Debido a la configuración del río, es mejor que comiences tu ataque en la esquina oeste, para seguir luego moviéndote hacia el norte hasta destruir el último Centro Urbano.

Nuevo Objetivo:
• Derrota a tus antiguos aliados, Tlacopan y Texcoco.

Una vez que los Tlaxcalas han sido derrotados, tus aliados se vuelven contra ti. Afortunadamente, es muy posible que en este momento seas la mayor potencia del mapa. Puesto que el grueso de tu ejército está en el norte, tu mejor opción es atacar primero a los Texcoco y luego a los Tlacopan. Estratégicamente, debes actuar con rapidez contra los Texcoco antes de que los Tlacopan puedan atacar tu ciudad.

Dependiendo de la situación de tus edificios, el final del juego puede ser muy complicado o un simple paseo. Puesto que una vez fuisteis aliados, tendrás una buena idea de la situación y potencia de las fuerzas enemigas, así que usa tus conocimientos y aplasta a tus enemigos. Una vez que ambos traidores hayan sido derrotados, acaba el juego. Pero... ¿qué es esto? El escenario acaba con la llegada de Cortés.

3.- Quetzalcoatl.

En este escenario, verás lo realmente amigables que resultan los Españoles. Se han aliado con los odiados Tlaxcala, así que tendrás que hacer frente a dos poderosos ejércitos. El terreno trabaja en tu favor, pero los Españoles han traído extrañas bestias con las que se lanzan al combate. Si pudieras robar algunas de ellas, posiblemente los Españoles se fueran...

Fuerzas Iniciales: Comienzas con una gran ciudad de la Edad Imperial ya establecida en la esquina sur del mapa. Seis Aldeanos están preparando Granjas fuera de la ciudad. Tus aliados, los Tabasco (Mayas), tienen un pequeño pueblo en la esquina norte del mapa, muy mal situado entre los Españoles al este y los Tlaxcala al suroeste.

Fuerzas Enemigas: Tlaxcala (Aztecas), Cortés (Español).

Objetivo Inicial:
• Derrota a los Tlaxcala.

Puesto que el escenario comienza en la Edad Imperial, cuenta con que las cosas se pondrán al rojo vivo desde el principio. Así pues, mejora las defensas de tu ciudad y expande tu fuerza de trabajo. En breve, recibirás noticias de que los Tabasco están siendo atacados por los Españoles.

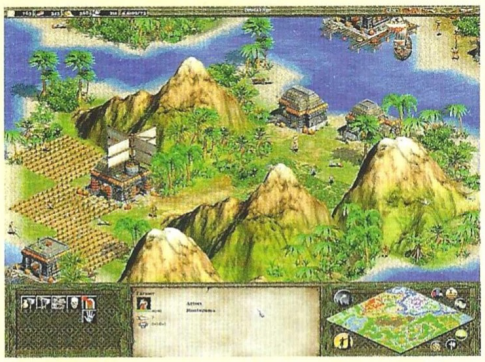
Nuevo Objetivo:
• Evitar que los Tabasco sean derrotados.

Debido a la mala situación de la villa de los Tabasco, probablemente no haya mucho que puedas hacer para salvarles. Los Españoles cuentan con la gran ventaja de sus Navíos de Guerra, que pueden hacer rendirse a los Tabasco en muy poco tiempo. En realidad, no te queda más que sentarte y esperar lo inevitable. Cuando los Tabasco se rindan, Cortés y los Tlaxcala se aliarán contra ti.

Nuevo Objetivo:
• Capturar 20 Caballos Españoles y llevarlos a la zona con banderas de la ciudad Azteca o derrotar a los Españoles.

Hay 4 corrales localizados dentro de la ciudad española, bien guardados, con lo que es complicado entrar y saquearlos. Aunque los Españoles tienen bastante más de 20 caballos en sus corrales, no tienen problema alguno en eliminarlos para que no te los puedas llevar.

Antes de comenzar a atacar a los Españoles, deberías, no obstante, eliminar a los Tlaxcala. A pesar de



que tu límite de población está en 75 habitantes, es posible montar una gran fuerza de Guerreros Jaguar, Guerreros Aguila, Monjes y armas de asedio. Los Tlaxcala contarán con Guerreros Aguila propios, así que asegúrate de haber investigado todas las tecnologías de Herrería apropiadas al caso antes de comenzar el asalto. Los Tlaxcala tienen un Castillo y un Centro Urbano en la esquina noroeste del mapa; empieza tu ataque reduciendo estos edificios a cenizas, y mueve con rapidez hacia allí algunos de tus Aldeanos para recoger los recursos que encontrarás.

Una vez que los Tlaxcala sean cosa del pasado, céntrate en los Españoles. Aproximarse a su ciudad es complicado, porque poseen armas de largo alcance. Además, los ríos están llenos de Galeones a los que te tendrás que enfrentar también.

Cuando tus Lanzapiedras hayan eliminado las Torres Españolas y abierto una buena brecha en sus defensas, tendrás que enviar a tus Guerreros Jaguar para que se encarguen del resto. El Taller de Maquinaria de Asedio localizado en la esquina este del mapa es, potencialmente, el asunto más peligroso del área; elimínalo antes de que produzca Cañones de Asedio. Completa esta fase del asalto antes de intentar hacerte con los caballos.

Los corrales son Empalizadas, fácilmente destruibles por los Guerreros Jaguar. Tras liberar a los caballos, debes llevarlos a las banderas que hay en tu ciudad. Coloca tus tropas de modo que los caballos tengan un pasillo seguro y envía a los animales hacia allí. Cuando un mínimo de 20 caballos haya llegado a destino, la victoria es tuya.

4.- La Noche Triste.

Aunque Moctezuma ha caído bajo el embrujo de estos invasores, y piensa que son dioses, la hora de expulsarles de Tenochtitlán ha llegado. Este escenario presenta un interesante mapa. Representa la isla de Tenochtitlán en toda su gloria. Llegar a la ciudad será difícil, porque no siempre el camino directo es el más seguro...

Fuerzas Iniciales: Solamente tienes un Guerrero Jaguar al comienzo de este escenario, aunque no es una unidad ordinaria. Examínale detenidamente y verás que posee 350 puntos de golpe, una fuerza de ataque de 10+22 y modificadores de blindaje de 1+2/0+2.

Fuerzas Enemigas: Cortés (Españoles), Aztecas Conquistados (Aztecas).

Objetivo Inicial:
• ***Destruir la Maravilla Española para detener la influencia de Cortés en Tenochtitlán.***

Casi inmediatamente, tu solitario soldado encontrará otros guerreros Aztecas que se unirán a él en su misión, un Monje entre ellos. Cuídale bien; necesitarás que cure a las pocas unidades que posees y que convierta a otras que te encuentres por el camino. Los nuevos guerreros te hablarán de un grupo de Aztecas prisioneros, lo que disparará un nuevo objetivo.

Nuevo Objetivo:
• ***Rescata a los Aztecas prisioneros de los Tlaxcala.***

Los prisioneros están a lo largo del borde noroeste del mapa. Tu fuerza es aún demasiado pequeña para intentar un rescate, así que dirígete a la esquina sur del mapa. Aquí encontrarás un pequeño poblado con más Aztecas que se unirán a ti; una vez que lo hayan hecho, vete de nuevo hacia el noroeste.

En la punta noroeste de la isla hay una banda de guerreros de Tlaxcala guardando un puente. En vez de pelear con ellos, camina por el borde suroeste del mapa hasta que veas un par de Transportes; elimina a los Guerreros Aguila y utiliza los Transportes para cruzar la masa de agua.

Después de desembarcar, dirígete hacia la esquina oeste del mapa. Un par de Conquistadores te atacarán; peor para ellos. Más allá de los Conquistadores hay un gran corral con varios Jaguares y un Monje Azteca; mira a ver qué pasa si les liberas... Al otro lado de los Jaguares hay un Onagro perfectamente funcional, que te vendrá muy bien contra un grupo de guerreros Tlaxcala a punto de aparecer. Justo antes de llegar a la villa enemiga, otro grupo de guerreros se unirá a ti; ahora puedes atacar a los Tlaxcala y liberar a los prisioneros. Pronto recibirás otro objetivo.

Objetivo Opcional:
• ***Atraviesa el Lago Texcoco, para recoger recursos con seguridad.***

Para cruzar el Texcoco, debes robar unos Transportes. Afortunadamente, hay bastantes localizados cerca de un Muelle en la punta noroeste de Tenochtitlán. Ballesteros y Guerreros Jaguar te atacarán cuando entres en la ciudad; dependiendo de la dificultad del escenario, estarás luchando por tu vida o simplemente eliminando al enemigo con cierta facilidad. Aborda los Transportes y navega hacia el borde sureste del mapa, pero cuidado con los Galeones Españoles que patrullan esta agua.

Usa tus Guerreros Aguila para explorar la masa de tierra al sureste. En breve, descubrirás un pequeño pueblo Azteca con un Monasterio y varios Monjes. Puesto que no tienes Aldeanos, debes llevar a estos Monjes de vuelta a Tenochtitlán y convertir a algunos de los Aldeanos Españoles que hay allí. Vuelve a la villa que acabas de descubrir, construye un Centro Urbano y empieza a recoger recursos.

Llegados a este punto, todo lo que queda es destruir la Maravilla. Volver a Tenochtitlán usando el puente que lo conecta a la masa de tierra del sureste es un error, no obstante; aunque quisieras evitar los peligros de la ruta marítima, el puente está fuertemente guardado. La ruta más rápida y segura hacia la Maravilla se extiende a lo largo del borde noreste del mapa para desembarcar después en el lugar en el que robaste los Transportes.

Cuando desembarques en Tenochtitlán, dirígete hacia la Maravilla, teniendo cuidado con los dos Castillos que la defienden. Como es pro-

The Conquerors

bable que la Maravilla todavía esté en construcción cuando llegues, elimina a todos los Aldeanos que encuentres. Los Españoles saldrán desde las partes más al sur de la ciudad para detenerte, pero no tendrás problemas para rechazarles. Si te has acordado de traer Aldeanos con tu fuerza de asalto, ponles a construir Torres que puedan ayudarte a destruir la Maravilla; cuando lo consigas, el escenario acaba y la victoria es tuya.

5.- El Lago Hirviente

Dos Españoles han sido expulsados de Tenochtitlán, pero todavía no has acabado con ellos. Los guerreros Aztecas se han dado cuenta de que los Españoles no son dioses y de que no hay nada que les impida utilizar por sí mismos las nuevas y maravillosas armas españolas.

Fuerzas Iniciales: La gran ciudad de Tenochtitlán pertenece una vez más a los Aztecas. Comienzas el escenario con una gran cantidad de recursos, excepto oro, una sólida infraestructura militar y un ejército de Guerreros Jaguar y Guerreros Aguila.

Fuerzas Enemigas: Cortés (Españoles), Tlaxcala (Aztecas).

Objetivo Inicial:
• Derrotar a los Tlaxcalas y a los Españoles.

Según se abre el escenario, las tropas supervivientes Españolas huyen hacia el norte con tus hombres persiguiéndoles de cerca. Elimina a todos los que puedas, pero ciudado con tus bajas; no te alejes demasiado. Inicialmente, tienes de todo menos oro, así que construye un Mercado y/o explora los alrededores. Pronto verás un nuevo objetivo.

Objetivo Opcional:
• Llevar a los Españoles capturados a tu Centro Urbano y crear nuevas unidades.

Desperdigados por los bordes noreste y noroeste del mapa hay varios corrales de piedra que contienen caballos. Cada caballo que captures y lleves a la plaza creará una unidad Azteca de Caballería, en forma de Tarcano. Igualmente, cada Carreta de Mercancías creará un Cañón de Asedio.

Haz que varios Guerreros Aguila exploren el norte de la ciudad. Si cumplen con su labor apropiadamente, descubrirás un corral de piedra con varios caballos dentro. También verás dos Carretas de Mercancía en la esquina más al este; envíalas a tu plaza y, una vez que se conviertan en Cañones de Asedio, úsalos para eliminar el muro y liberar a los caballos, que debes convertir en Tarcanos lo antes posible.

Este escenario funciona de modo muy diferente según el nivel de dificultad escogido. En el nivel estándar, es posible evitar a los Españoles y atacar a los Tlaxcala con relativa facilidad. Los Ballesteros Tlaxcala no son obstáculo para tus Guerreros Jaguar. Mientras todo esto ocurre, la Flota Española lanzará algunos ataques sobre Tenochtitlán, pero no serán especialmente graves. De hecho, el escenario puede ganarse con facilidad sin afrontar todos los problemas derivados de capturar las Carretas y los caballos.

Si juegas el escenario nuevamente a nivel moderado (o difícil, Dios no lo quiera...) e intentas repetir tu anterior éxito, pronto descubrirás lo duros de pelar que los Españoles pueden llegar a ser, especialmente a la hora de controlar el Lago Texcoco. Cuando los Galeones Españoles empiecen a aparecer en cantidades, toda tu ciudad estará expuesta a sus ataques, de modo que te verás forzado a desviar una gran cantidad de recursos para construir una Flota y eliminar la amenaza.

Independientemente del nivel de dificultad en el que juegues, te costará trabajo asegurar tu oro, que necesitas para construir tu ejército de Guerreros Jaguar y Lanzapiedras. Efectivamente, el oro se puede conseguir en el Mercado vendiendo madera, pero cada vez necesitarás vender más cantidad de ésta; cuando llegues al punto en que por cada 100 unidades de madera te den 14 de oro, verás que tus Aldeanos no pueden soportar el ritmo necesario para proveerte de oro con rapidez. La mejor fuente dedorado metal está en una isla localizada cerca del centro del mapa, guardada por varios Guerreros Jaguar, así que ya sabes lo que te toca hacer.

Seguramente, los navíos Españoles se moverán para eliminar a tus Mineros, con lo que resulta importante fortificar tu posición lo antes posible. También recibirás ataques de unidades de tierra, puesto que la mayor parte del Lago Texcoco está compuesta por vados pantanosos. Por el mismo motivo, debes reforzar tu Campamento Minero con tropas de tierra. Una vez hayas asegurado tu posición, puedes considerar seguir explorando hacia el oeste o no hacerlo. A lo largo del borde noroeste del mapa, hay más caballos encerrados en corrales, así que si decides que necesitas más Tarcanos, deberás rescatarlos. De otro modo, concéntrate en atacar la ciudad Española que hay en la esquina norte del mapa.

Lo que dificulta cualquier ataque contra los Españoles es que tus unidades deben avanzar hacia el norte por un estrecho desfiladero, cubierto a cada paso por Torres Españolas y por Conquistadores. Cuando decidas poner en marcha un ataque, cuenta con que tendrás bajas elevadas. Hay algunas medidas que puedes tomar para hacer las cosas más fáciles. Para empezar, elimina todos los Muelles Españoles que descubras. Los Españoles tienen poca comida e intentarán enviar Barcos de Pesca para abastecerse; para continuar, es una buena idea construir un Castillo cerca de la población Tlaxcala una vez que los hayas derrotado, porque podrás producir Guerreros Jaguar y Lanzapiedras cerca del campo de batalla.

El ataque final contra la ciudad Española será sangriento, pero puedes minimizar tus bajas investigando las tecnologías de la Herrería. Una vez que conozcas todas las de la Edad Imperial, desencadena a tus Guerreros Jaguar. Usa tus Lanzapiedras para machacar los Castillos Españoles, mientras tus hombres se dirigen al Centro Urbano. Mantén un flujo

continuo de refuerzos y derrotarás al enemigo. La victoria llegará cuando los Españoles se den cuenta de lo desesperado de su situación y se rindan.

6.- Lanzas Rotas

Este es el escenario final de la campaña de Moctezuma. Como tal, debería ser la guinda que coronase el pastel de tus esfuerzos hasta aquí. Los Aztecas han retomado el control de su capital, Tenochtitlán, pero los enemigos abundan. Rodeados por tres flancos por fuerzas hostiles, los Aztecas tendrán que luchar nuevamente por sus vidas.

Fuerzas Iniciales: Comienzas el escenario al mando de Tenochtitlán, y, aunque ocupas una posición sólida, todavía no has tenido tiempo para entrenar y equipar un gran ejército. Tus 14 Aldeanos son suficientes por el momento, pero tus recursos pronto irán desapareciendo. Con solamente 10 Guerreros Aguila, 10 Guerreros Jaguar y 10 Monjes, la tarea que te espera es enorme.

Fuerzas Enemigas: Ejército de Cortés (Españoles), Flota de Cortés (Españoles), Tlaxcala (Aztecas).

Objetivo Inicial:
• Derrotar a los Tlaxcalas y a los Españoles.

Objetivo Opcional:
• Evitar la destrucción de la Maravilla de Tenochtitlán para mantener la moral de tus tropas.

Tenochtilán está siendo asediada por tres sitios diferentes. El ejército Español está acampado al noroeste, su Flota patrulla el Lago Texcoco al sureste y los Tlaxcalas han establecido un campamento adelantado al suroeste. Afortunadamente, tu pueblo destruyó el puente que lleva al sureste de la ciudad y colocó barricadas en el puente que lleva al noroeste. Solamente el puente que conecta Tenochtitlán con el suroeste permanece sin protección.

Tan pronto como el escenario comience, debes erigir una Muralla y una Puerta en ese puente, para evitar intrusiones y ganar tiempo. Las tropas enemigas pueden desembarcar en cualquier punto; permanecer dentro de la ciudad puede hacerte ganar tiempo, pero los enemigos acabarán por destruirla. Por ello, lo suyo es que adoptes una táctica agresiva, mientras que estratégicamente te mantienes a la defensiva. El truco para ganar este escenario está en aguantar al enemigo en dos ejes mientras atacas en un tercero.

El ejército Español está compuesto por Paladines y Conquistadores. Puesto que tus Guerreros Aguila y Jaguar son menos efectivos contra la Caballería, debes confiar en la fuerza de fuego antes que en el combate cuerpo a cuerpo contra unidades montadas. Haz que tus Aldeanos eleven más Torres y Murallas a lo largo del borde noroeste de la ciudad. El enemigo efectuará su ataque inicial a través del puente, pero si fallan, piensa que tomarán Transportes y desembarcarán a lo largo de la costa.

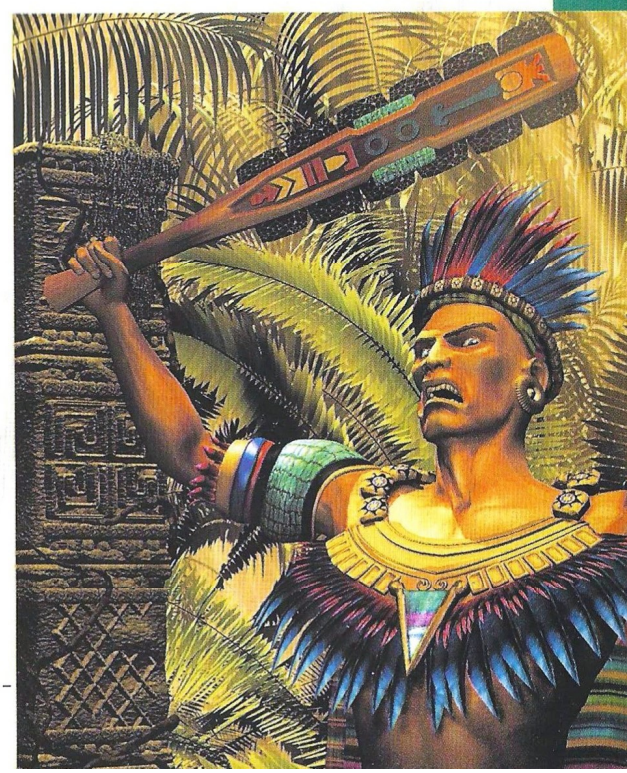
La Flota Española es muy poderosa. Puedes esperar ver Galeones Artillados recorriendo la esquina más el este de la ciudad, donde tu gente ha hecho Trampas para Peces. Intenta proteger tus Muelles con navíos de guerra y con Torres, pero no te concentres demasiado en esta labor; los barcos Españoles dañarán tu ciudad pase lo que pase. Tu labor es hacer que ese empeño les cueste tan caro como sea posible, nada más.

Cuando hayas reforzado tus defensas en ambos lados, céntrate en derrotar a los Tlaxcalas al suroeste. Tu fuerza de asalto consistirá en Guerreros Aguila y Jaguar, Arietes, Lanzapiedras, Petardos y Monjes. Muévete rápidamente hacia el puente, gira luego al sureste hasta que alcances tierra seca, y usa tus armas de asedio para eliminar el Castillo Tlaxcala y su Centro Urbano, mientras tus hombres se ocupan de sus contrarios. Derrotados los Tlaxcalas, lleva tu ejército a la esquina oeste del mapa y prepárate para la batalla contra el ejército Español.

Ahora, en vez de ser tú quien está atrapado entre dos fuegos, serán los Españoles quienes se encuentren en esa situación. Haz que tu ejército principal, en la esquina oeste del mapa, avance lentamente hacia el norte a lo largo del borde noroeste del mapa. Al mismo tiempo, envía grupos de Guerreros Jaguar por el puente que lleva hacia el campamento Español. Cogido entre tus fuerzas, el ejército Español puede ser derrotado utilizando además los Lanzapiedras y los Petardos.

En la parte norte del escenario, y visible desde el comienzo del mismo, hay una isla que contiene grandes depósitos de oro. Si andas escaso de este recurso, envía un Transporte y unos pocos Aldeanos para minarlo. Más importante aún, al noroeste de esta isla hay un regalo de los dioses: tres Barcos Tortuga, muy útiles contra la Flota Española.

Realmente, con los ejércitos Español y Tlaxcala eliminados, acabar con la Flota Española es simplemente cuestión de tiempo. Tampoco necesitas enzarzarte en una gran batalla naval. Si destruyes el Centro Urbano de la Flota, los Españoles se rendirán. Felicidades. Has acabado victoriosamente la campaña de Moctezuma.



Top Secret

Ojos de serpiente

Metal Gear Solid

Es uno de los juegos más originales de todos los tiempos, y a la vez el que inauguró el género del espionaje, al menos en PlayStation, plataforma que lo vio nacer. Eres Solid Snake, un espía retirado y antiguo miembro de FOX-HOUND, y ahora tendrás que hacer frente a la misión más peligrosa que jamás hayas imaginado; tendrás que hacer caso omiso a la poca humanidad que te queda y desenmarañar ciertos puntos políticos turbulentos.
Para ayudarte, Computer Gaming World te ofrece ésta completa guía de juego, en la que encontrarás las distintas situaciones del la aventura y sus respectivos secretos.

1. COMIENZO

Nada más salir a la superficie nos encontraremos con una serie de soldados vigilando un ascensor. Este es el camino que debemos usar para escapar, así que no queda más remedio que esquivar a los soldados (no es demasiado difícil, usando las cajas para escondernos). Cuando baje el ascensor, sube en él hasta el helipuerto.

2. HELIPUERTO

Tras escuchar los consejos de los miembros de nuestro grupo, realizaremos un reconocimiento del terreno con los prismáticos, para observar como está configurada la guardia. Ahora tenemos que recoger unas granadas "chaff", que sirven para desactivar temporalmente cámaras y otros dispositivos electrónicos. A la izquierda del mapa, encontraremos una pequeña habitación donde encontraremos unas granadas aturdidoras, pero debemos de tener cuidado con la cámara de vigilancia. Una vez recogidas, volveremos un poco a la derecha, y entraremos en el camión, para recoger nuestro primer arma, la pistola socoom. Tras esto, debemos de entrar en el complejo, para lo que usaremos la entrada más fácil, que es un conducto de ventilación que está cerca del camión, donde podremos ver a un guardia que esta medio dormido, y una cámara de vigilancia.

3. HANGAR DEL TANQUE

En los túneles podremos recoger algo de comida para reponernos, tras lo cual seguiremos arrastrándonos hasta el hangar del tanque. Esquivando o eliminando a los guardias, subiremos por las escaleras hasta la parte de arriba (ten cuidado y ve evitando las cámaras de vigilancia). Dentro encontraremos las gafas de visión termal, imprescindibles a lo largo del juego. Tras recogerlas, baja de nuevo y ve hasta el ascensor, presionando el botón B1.

4. CELDAS

En las celdas, nos pegaremos en la pared de la derecha, y descubriremos el primer objetivo, el jefe de Darpa. Sigue avanzando por el pasillo hasta que encuentres unas escaleras, por las que subiremos. Dentro del conducto, seguiremos avanzando pasando por varias rejillas, donde podremos ver a una chica haciendo ejercicios en la cama. Seguiremos hasta la siguiente rejilla, que abriremos para bajar hasta el jefe de Darpa.

Tras la secuencia de vídeo, obtendremos la llave de nivel 1. Acto seguido oiremos una pelea en la celda de al lado, y tras abrirse la puerta presenciaremos una nueva secuencia de vídeo, tras la cual tendremos un poco de acción, disparando a unos cuantos soldados que acudirán por la puerta de la izquierda. Tras un breve y misterioso encuentro con Psycho Mantis, iremos hasta el ascensor y pulsaremos el botón B2.

5. ARMERIA

Como ya tenemos la tarjeta, la usaremos en todas las puertas que podamos (ten cuidado por esta zona, hay trampas en el suelo), hasta encontrar los explosivos C4. En esta sala tendremos que buscar unas partes de color mas claro en la pared, que al golpearlas sonarán a hueco. Es ahí donde usaremos uno de nuestros explosivos C4 para volarlas. Recoge todos los objetos y busca otra pared falsa como la anterior, al fondo de la pantalla. Dentro, en la parte derecha, de nuevo tendremos que volar otra pared falsa, al igual que haremos con las siguientes. Cuando hayas pasado por todos los huecos, verás el último en la parte de arriba; vuélalo y prepárate para enfrentarte al primero de los jefes.

6. REVOLVER OCELOT

Este jefe no resulta demasiado complicado de eliminar, y nuestra preocupación principal es no tocar los cables, para evitar que tanto Baker como nosotros salgamos volando por los aires. La mecánica es muy sencilla, y tan sólo tendremos que esperar a que Revolver Ocelot tenga que recargar su arma para dispararle. Tras repetir este proceso unas cuantas veces, terminaremos con este pequeño problema.

7. ARMERIA B2.

Tras contemplar el vídeo, Baker nos dará la llave de nivel 2. Regresa hasta la sala anterior, abriéndote camino por los huecos que hiciste con los explosivos C4. En uno de los cuartos, que ahora está accesible, podrás recoger el rifle Fa-mas y algo de munición. Esta sala está protegida por láser, así que ya es hora de ponerse las gafas de visión termal o de fumarse un cigarrillo. Esto último no es demasiada buena idea, ya que aun permitiéndonos ver los láser, termina lentamente con nuestra salud –como la vida misma–. Con el rifle en nuestro inventario, regresaremos hasta el ascensor, y pulsaremos el botón 1.

8. HANGAR DEL TANQUE

Cuando bajas, notas que uno de los tanques ha desaparecido, pero eso no nos importa por el momento. Nos dirigiremos hasta la puerta de la derecha, que ahora podemos abrir, recogiendo el silenciador para la pistola. Elimina al soldado que queda vigilando el tanque antes de proceder con el resto de la misión.

Vamos hasta la zona de arriba y abriremos las puerta usando la tarjeta; en la primera encontraremos la caja A y en la otra el detector

de minas, bastante útil como veremos más adelante. Con estos dos objetos en nuestro poder, iremos hasta la gran puerta del fondo. Es hora de comunicarnos con Campbell vía Codec, el nos dirá que tenemos que hablar con Meryl, pero la frecuencia de comunicación, la tendremos que sacar de la caja en la que hemos comprado el juego, por tratarse de una protección contra copia.

Tras abrir la puerta, nos pondremos inmediatamente las gafas de visión termal, porque todo está plagado de láser, incluido algunos en movimiento, pero con un poco de cuidado, pasaremos sin problemas cuerpo a tierra. Al otro lado, sólo nos queda usar la tarjeta en la puerta para salir al exterior, donde nos esperan algunos problemillas. Antes de continuar, tendremos que usar el detector de minas para desactivar el campo minado que tenemos delante, para lo que nos arrastraremos sobre las granadas usando el detector y las recogeremos.

9. VULCAN RAVEN

Todavía no han empezado los problemas en serio, pero si no hacemos lo correcto podemos acabar en una caja de pino. El tanque tiene dos modos de ataque, mediante el cañón y la ametralladora. Si usamos unas granadas Chaff , el cañón no podrá localizarnos, momento que aprovecharemos para acercarnos (esquivando los disparos de ametralladora por supuesto) y lanzarle granadas normales a la torreta. Tan solo queda repetir esta maniobra unas cuantas veces y dejaremos a Vulcan Raven fuera de combate, al menos por el momento.

10. NUKE BUILDING

Después del vídeo (donde habremos recogido la llave de nivel 3), entraremos en las instalaciones arrastrándonos. Estaremos dentro de un depósito de armas nucleares, por lo que no podremos abrir fuego dentro del complejo (los guardias si que pueden). Dentro nos encontraremos con varios guardias y algunas cámaras de seguridad, pero después de lo que hemos pasado, no resultarán un problema para llegar hasta el ascensor situado en el nivel superior. Cuando lo alcancemos, pulsaremos el botón B1.

11. NUKE BUILDING B1

Sal del ascensor, y ve hacia la parte izquierda de la pantalla, hasta llegar al baño de hombres. Dentro hay un soldado haciendo... pues eso, momento que aprovecharemos para eliminarlo fácilmente. Volvemos hasta el ascensor, y entramos en las oficinas situadas justo enfrente, abrimos ahora la única puerta a la que tenemos acceso por el momento, donde recogeremos el lanzamisiles nikita junto a su munición, volvemos hasta el ascensor, y presionamos el botón B2.

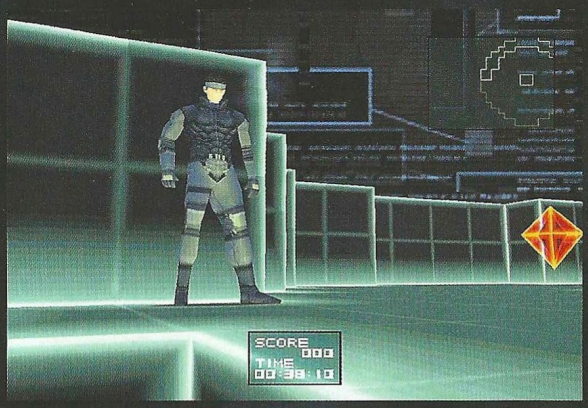
12. NUKE BUILDING B2

Sigue recto hasta encontrarte con un cuarto lleno de gas venenoso que además tiene el suelo electrificado, algo que nos confirmarán a través del Códec. Es hora de sacar el Nikita, y dirigir un misil con cuidado hasta el generador eléctrico, situado en las oficinas, al que podremos acceder por el pasillo de la izquierda. Con el generador destruido, usaremos la tarjeta de acceso en todas las puertas que podamos. Entre otras cosas, encontraremos las máscara antigás, especialmente indicada para este nivel. Cuando hayamos registrado todas las salas, iremos por el otro pasillo de la parte derecha de la pantalla, accediendo al laboratorio.

13. LABORATORIO

Al entrar, contemplaremos una secuencia de vídeo. Al terminar sigue hasta el fondo y entra por la puerta, tras contemplar una nueva secuencia, prepárate para pelear con el Ninja. Seguro que a estas alturas estas cargado de armas y municiones, ¿no?, pues ya puedes ir guardando ese arsenal, ya que con el Ninja no podremos usar ningún arma, porque pararía todos nuestros disparos. Toca pelear a puñetazos y patadas, en cuanto guardemos las armas el ninja hará lo propio con su espada. Si durante la pelea el ninja usara su camuflaje óptico, podremos solucionarlo usando el sistema para terminar

Metal Gear Solid



con el es bien sencillo, tan sólo esperaremos a que se pare mientras esquivamos los golpes, y aprovechamos para conectar una combinación de puñetazo y patada. Al cabo de unos cuantos golpes, su energía se habrá terminado, y el ninja se volverá como loco. No te acerques en ese momento, ya que le rodea un aura de energía que nos puede hacer daño, así que sacaremos un arma y repartiremos un poco de plomo. Finiquitado el ninja, veremos una nueva secuencia y contaremos con un nuevo aliado, el doctor Hal Emmerich, que nos dará la llave de nivel 4 y nos dirá como detectar a Meryl de entre los soldados. Con la llave de acceso volveremos a las oficinas donde hemos volado el generador eléctrico, y revisaremos las habitaciones a las que ahora tenemos acceso, hasta encontrar las gafas de visión nocturna en una de ellas. Regresaremos hasta el ascensor y pulsaremos el botón B1.

14. NUKE BUILDING B1

Sal del ascensor y entra por la puerta de enfrente. Dentro verás a dos soldados, pero recuerda que uno de ellos es Meryl; si no te acuerdas de cómo diferenciarlos, graba la partida y dispara a uno de ellos. Después de haberlo matado, el otro soldado (Meryl) saldrá corriendo de la habitación. Si corremos rápidamente tras ella, y nos dirigimos hacia la derecha tras salir por la puerta, llegaremos hasta el servicio de las chicas, y pillaremos a Meryl cambiándose durante la secuencia de vídeo. Ella nos dará la tarjeta de acceso de nivel 5 y la llave Pal. Con la nueva tarjeta, podremos volver a las oficinas frente al ascensor, y registrar las habitaciones que hay en ambos lados de la sala, para recoger la caja B y el diazepam.

Cuando hayas recogido todos los objetos, nos iremos por el pasillo que hay a la izquierda del ascensor. Cuando llegamos hasta la puerta, Meryl comienza a portarse de forma extraña, ya que esta siendo poseída por nuestro siguiente enemigo, pero de momento entraremos en la habitación.

15. PSYCHO MANTIS

Ahora estamos en un despacho realmente exquisito, pero mientras lo admiramos, Meryl comienza a portarse de forma muy extraña y se nos insinuará, tras lo cual empezará a golpearnos. Como no podemos matarla, usaremos una granada stunt para dejarla sin sentido, haciendo su aparición el temible "Psycho Mantis". Para localizarlo, usaremos las gafas de visión termal, y nos prepararemos para un combate duro y desigual. Psycho Mantis puede leer nuestros movimientos, y nos va a resultar muy difícil golpearlo así que nos armaremos en un principio de paciencia. Durante la pelea, en todo momento nos lanzará objetos del mobiliario, así que los esquivaremos mientras esperamos a que se pare (tumbados en el suelo es un buen método), momento en el que intentaremos golpearle o dispararle con algún arma. En la esquina superior derecha, irán apareciendo municiones y raciones de energía, por si la necesitamos durante la pelea. Cuando le hayamos bajado su energía hasta la mitad, intentará volver a controlar a Meryl, pero la volveremos a dejar inconsciente con un par de granadas stunt. Tan solo queda aguantar un poco más, y seguir con nuestra paciente táctica de esquivar y golpear (resulta largo y pesado, pero alguien tiene que hacerlo), hasta ver como este molesto enemigo pasa a la historia.

16. CAVE

Es hora de usar las gafas de visión nocturna. Tras ponérnoslas, caminaremos hacia la izquierda, hasta ver una parte con nieve

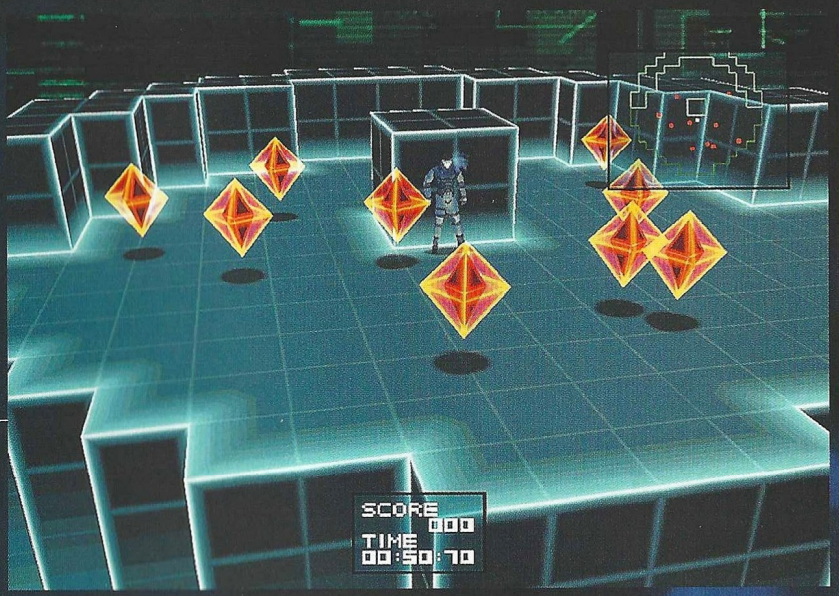
donde veremos una abertura en la parte inferior, por la que pasaremos arrastrándonos. Conviene estar atentos, porque en esta zona hay varias salidas con el mismo sistema, y si nos descuidamos vamos a dar algunas vueltas hasta encontrarlas. Continuamos hasta el orificio que nos lleva con Meryl, el cual está hacia la parte derecha, pero si buscamos por la parte de abajo, encontraremos algunos objetos y municiones que nos serán de utilidad. Esta zona está plagada de lobos que aparecerán continuamente, así que conviene moverse rápidamente si no queremos malgastar la munición. Cuando hayamos encontrado a Meryl, usaremos la tarjeta y entraremos por la puerta.

17. UNDERGROUND PASAJE

Meryl nos mostrará como descubre las minas antipersonales, pero nosotros ya sabemos un método más eficaz, usando las gafas de visión termal y arrastrándonos sobre las minas, conseguiremos desactivarlas. Seguiremos avanzando, cuando de repente alguien comienza a dispararnos, y Meryl es alcanzada por varios impactos. Recibiremos una llamada en el codec, indicándonos la forma de acabar con el francotirador, para lo cual tenemos que buscar un rifle PSG-1, con mira telescópica. Para recoger el rifle, tenemos que volver al hangar de los tanques, situado al principio del complejo y subir hasta el piso B2, en una de las habitaciones vigiladas con láser (cerca de donde peleamos con Revolver Ocelot). Cuando tengamos el rifle en nuestro poder, volveremos hasta donde dispararon a Meryl.

18. SNIPER WOLF

Para disparar nos situaremos al principio de la pantalla, donde desactivamos las minas y usaremos el rifle, para disparar a Sniper Wolf lo más rápido que podamos, antes de que nos acierte ella primero. Para tranquilizarnos, podemos usar las pastillas de Diazepam, eliminando los temblores de Snake al disparar. Terminar con Sniper Wolf será un poco más costoso debido a su constante movimiento, refugiándose en las columnas, por lo que os recomendamos grabar la partida antes de comenzar el tiroteo.



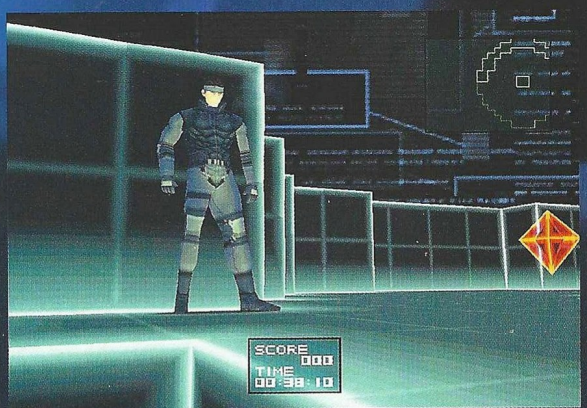
19. EMBOSCADA Y SALA DE TORTURAS

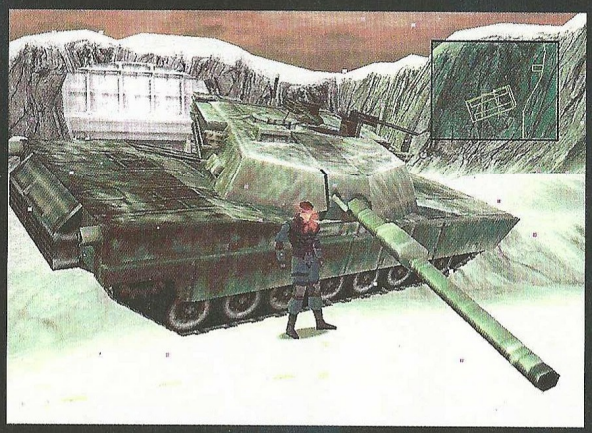
Tras acabar con Sniper, seguiremos nuestro camino y recibiremos una llamada desde el codec. Nos preguntarán si deseamos grabar la partida, a lo que responderemos afirmativamente, ya que no será posible grabar en un buen rato. Seguimos caminando hasta la puerta, pero antes de que podamos pasar, nos encontraremos atrapados en una emboscada.

Tras despertar, nos encontraremos en un potro de tortura, donde Revolver Ocelot nos alegrará en día con unas terribles descargas eléctricas. La única manera de soportarlas, será pulsar repetidamente el botón de acción, consiguiendo recuperar la energía. Si lo logramos contemplaremos el primero de los dos finales en el juego, pero si nos rendimos (botón seleccionar), seguiremos igualmente, pero hasta el segundo de los finales.

20. LA FUGA

Nos encontramos en una celda, junto al verdadero jefe Dárpa, el cual se encuentra un tanto desmejorado (al menos esos gusa-



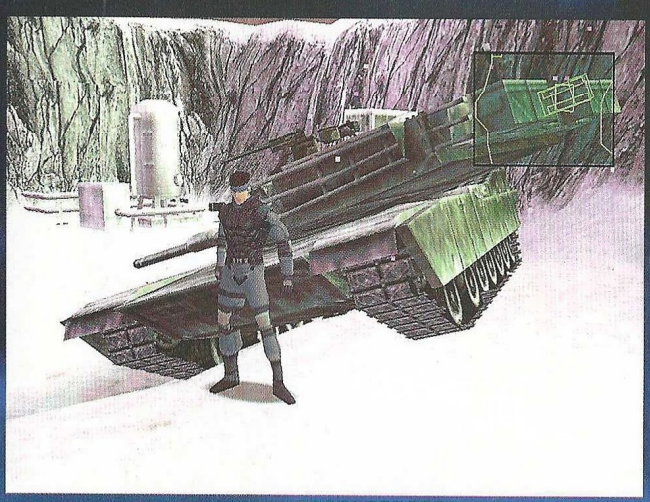


nos no indican nada bueno). Estamos atrapados y tenemos que salir, pero estamos vigilados con un soldado que tiene problemas estomacales, por lo que tiene que ir muy a menudo al servicio. Cuando el guardia se vaya al baño, nos meteremos debajo de la cama, y vendrá el doctor Hal Emmerich (Otacón), quien nos dará un pañuelo con el olor de Sniper Wolf, una tarjeta de nivel 6, y un bote de ketchup.

Esperaremos a que el guardia vuelva a marcharse, y nos tiraremos al suelo en el centro de la celda. Usaremos el ketchup, y nos quedaremos quietos hasta que venga el guardia del cuarto de baño, quedándose muy sorprendido cuando nos ve. Corriendo, el guardia entra en la celda para ver que pasa, así que cuando lo haga nos levantaremos rápidamente y le daremos un repaso. Cuando salgamos, recogeremos nuestro equipo junto a la máquina de torturas, pero podemos encontrarnos con un regalito en forma de bomba de tiempo, que tendremos que desactivar seleccionándola en nuestro inventario.

21. ZONA DE EMBOSCADA

Regresaremos hasta la puerta donde nos hicieron la emboscada, pero esta vez pasaremos por la puerta. Antes de continuar, volveremos al depósito de cabezas nucleares, y tenemos que bajar hasta el nivel 2. Frente al ascensor, están las oficinas donde descubrimos a Meryl disfrazada de soldado (con la posterior persecución hasta el servicio). Con la nueva tarjeta buscaremos en las habitaciones situadas en los laterales, hasta encontrar las medicinas y el chaleco antibalas. Las medicinas puedes usarlas cuando notes que Snake comienza a estornudar, con el peligro de que los guardias te puedan descubrir.



Cuando las tengamos y nos hayamos curado, volveremos a pasar por la puerta donde nos emboscaron, entrando en la torre de comunicaciones.

22. TOWER COMMUNICATIONS A

Nada más entrar, nos descubrirán, pero antes de seguir recogeremos la cuerda y unas granadas stunt (la cuerda "rope" resulta imprescindible más adelante, no la olvides). Nos queda un buen rato subiendo escaleras, así que empezaremos a correr todo el tiempo hacia arriba, esquivando siempre que podamos a los soldados que van a perseguirnos. Seguimos subiendo hasta llegar a unas escaleras de pared, usándolas para ascender hasta la azotea. Cuando subamos nos encontraremos con Liquid Snake y su helicóptero, el cual nos disparará un misil. Usa la cuerda en la barandilla para salvarte, y baja pegando pequeños saltos hasta que llegues al suelo. Ya en el suelo, frente a la puerta veremos un puente, custodiado al fondo por tres soldados. Para eliminarlos podemos usar el lanzamisiles, o el rifle de mira telescópica, aunque también podemos ir en plan Rambo arrasando con todo. Cuando los tres soldados sean historia, seguimos avanzando hasta entrar por la siguiente puerta.

23. TOWER COMMUNICATIONS B

Al entrar en la torre, recoge el lanzamisiles Stinger y su munición. Sigue avanzando por el pasillo hasta la puerta y crúzala. Nos encontraremos en una bifurcación, vamos por la que tenemos frente a nosotros, y llegaremos hasta una parte bloqueada junto al ascensor, que está estropeado. Volvemos por donde hemos venido y tomamos el otro camino, bajando por las escaleras, pero llegamos hasta una parte de la escalera que está destruida, siendo imposible continuar, así que volveremos a subir. Arriba nos encontraremos con Otacon, quien nos promete arreglar el ascensor. De momento, el camino que estaba bloqueado a la derecha del ascensor está libre, así que continuamos por aquí, llegando por fin a la azotea.

24. LIQUID SNAKE

Nada más subir, Liquid comenzará a dispararnos desde su helicóptero. En este momento, es mejor equiparse con el chaleco, para evitar que nos baje demasiado la energía. Acto seguido, sacamos el Stinger, y apuntando al helicóptero, dispararemos cuando el punto de mira se ponga rojo. Si nos quedamos cortos de mísiles, podremos encontrar munición en los alrededores. Es recomendable usar las estructuras para esconderse de Liquid mientras usamos el Stinger, para evitarnos problemas (que nos maten, vamos).

Cuando le hayamos roto el juguetito a Liquid, volveremos al ascensor arreglado por Otacon. Cuando entremos, el ascensor notará que hay sobrepeso, y Otacón nos avisará de que hay tres soldados camuflados, viajando con nosotros. Nos pondremos las gafas termales, y los eliminaremos antes de continuar.

25. SNOWFIELD

Salimos caminando, pero de repente comienzan a dispararnos. De nuevo Sniper Wolf viene a darnos la lata, y esta vez podemos eliminarla usando otra vez el rifle de francotirador, o escondiéndonos a la derecha lanzando mísiles con el Nikita o el Stinger. Tras haberla eliminado y contemplar otra secuencia, recogeremos los objetos que hay en las puertas de los alrededores como municiones para el Nikita o y la caja que hay para escondernos, tras lo cual continuamos por la puerta de arriba hasta la fundición.

26. FURNACE

Bajaremos por las escaleras hasta llegar a las calderas. Veremos un soldado rondando por los alrededores, pero resulta presa fácil usando el rifle de francotirador. Como no podemos abrirnos paso, usaremos un misil Nikita para volar la grúa de la izquierda, tras lo cual pasaremos pegando la espalda a la pared, y avanzaremos lentamente. Una vez lleguemos al otro lado, entraremos por la puerta grande de la izquierda. La puerta de arriba, conduce hasta un ascensor vigilado por algunos soldados, así que usa el Fa-mas para terminar con ellos. Cuando estés abajo, sigue hacia la derecha (cuidado con las cámaras, no olvides las granadas chaff), hasta encontrar otro ascensor que usaremos para seguir bajando.

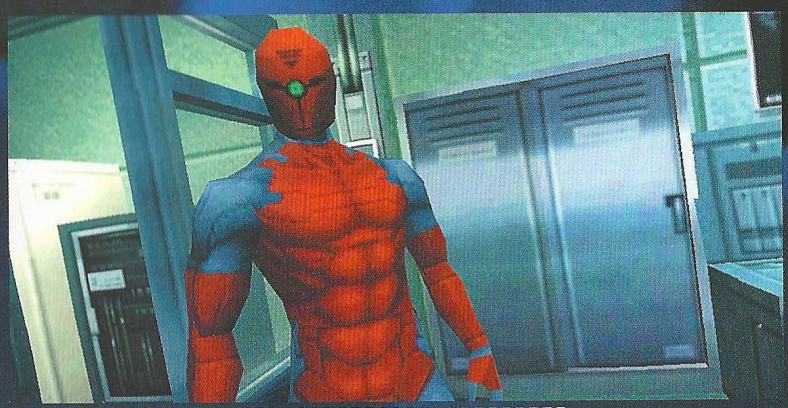
27. VULCAN RAVEN

Otro enemigo bastante bruto, armado con una descomunal ametralladora. Para acabar con el, podemos usar varios métodos: 1º Usar mísiles Stinger desde sus espaldas, usando el radar para situarnos. 2º Poner cargas de C4 en los bloques de la pared y detonarlos cuando pase. 3º Poner Minas Claymore en el suelo; además de todo esto, podemos intentar dispararle unos mísiles nikita, pero la mayoría de las veces se dará cuenta y los explosionará.

28. METAL GEAR REX

Tras acabar con Vulcan Raven, habremos conseguido una llave de nivel 7. Seguimos por el corredor todo hacia el frente, sin pararnos para evitar caer en las trampas, usando constantemente las granadas chaff, porque vamos a encontrarnos con un gran número de cámaras de vigilancia por esta zona, continuando hasta única puerta accesible.

Según entramos, nos encontraremos de frente a una máquina imponente, Metal Gear Rex. Vamos por la derecha, y subimos por las escaleras, en el segundo piso seguimos subiendo, y una vez arriba cruzamos al otro lado de la cabeza de Metal Gear. Al otro lado hay un soldado, así que lo eliminaremos antes de seguir; por esta



zona verás algunos soldados más, así que andaremos con precaución. Llegaremos hasta unas escaleras, y tras contemplar la escena de vídeo (donde tiran la llave Pal Key al agua), tendremos que bajar de nuevo a los pies de Metal Gear, y recoger la llave de las aguas contaminadas.

Cuando la tengamos, volvemos a subir y entramos por la puerta junto a las escaleras, donde veremos varios ordenadores. Usaremos la Pal Key en el primero de la izquierda y volveremos a recogerla. Necesitamos enfriar la tarjeta, así que volvemos a la zona donde matamos a Vulcan Raven, y usamos la tarjeta hasta que cambie de color. Si no estáis seguros de cuando está preparada, podéis comunicaros con Otacon para aseguraros. Cuando esté azul, usaremos la tarjeta en el ordenador central. La sala está bien vigilada por cámaras, así que usa las granadas chaff, porque si no las puertas se cerrarán y comenzará a salir gas venenoso. Para el tercer ordenador, la tarjeta tiene que calentarse, por lo que toca volver hasta las calderas, hasta una habitación situada hacia el sur, donde hay varios escapes de gas, permaneciendo ahí hasta que se caliente.

Una vez roja, volveremos a la sala de ordenadores, y activaremos el tercero de ellos, completando la secuencia, y "despertando" a Metal Gear Rex. La sala se cierra y comienza a llenarse de gas, pero tranquilos, porque una simple llamada por codec a Otacon, bastará para que nos abran las puertas a distancia. Sal, baja las escaleras, y prepárate a sufrir, porque tras la secuencia de vídeo, nos enfrentaremos a nuestro peor enemigo, Metal Gear Rex, pilotado por Liquid.

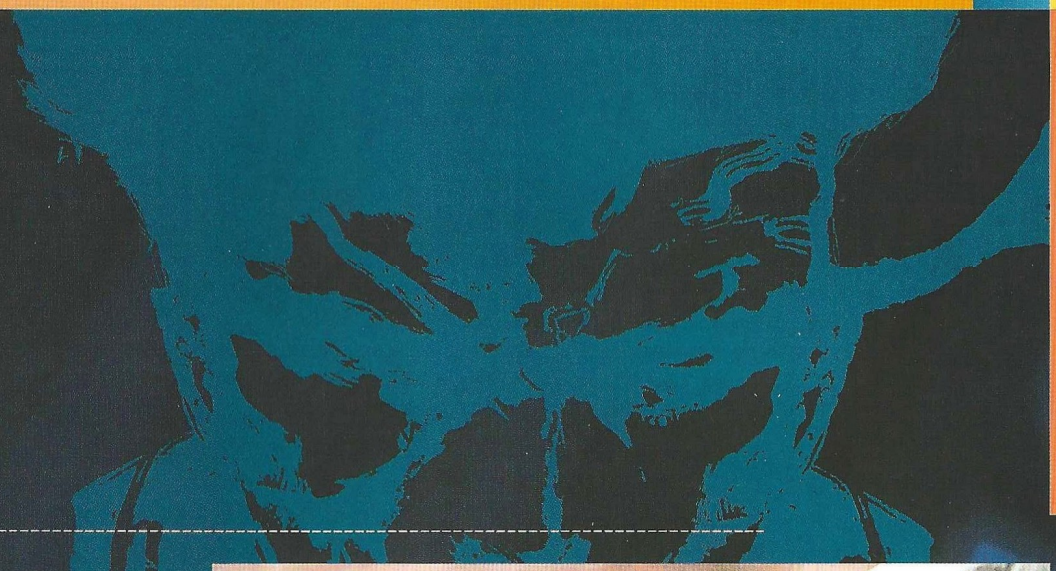
Para esquivar sus misiles, usaremos constantemente las granadas chaff, evitando que nos acierte. Mientras tanto, dispararemos a su parte superior izquierda, al círculo que es en realidad un radar, usando los mísiles Stinger. Al destruir su radar, contemplaremos otra secuencia de vídeo con el Ninja como protagonista (que por supuesto no vamos a desvelar aquí), y seguiremos combatiendo. El objetivo ahora es la parte central inferior, donde se encuentra Liquid pilotando a Metal Gear, destruyéndolo mediante otros impactos con los misiles.

29. LIQUID VS SOLID

Es hora de pelear, pero dejando de lado todo el arsenal que hemos usado hasta ahora. Liquid nos desafía en un combate mortal, con nuestros puños como única arma. Tenemos un tiempo límite de tres minutos antes de que estalle una bomba, así que nos dedicaremos a esquivar sus ataques, conectando una secuencia de puñetazos y patadas en cuanto se pare en uno de los lados. Al conseguir bajar su energía por la mitad, comenzará a embestirnos con la cabeza, con el peligro de caer por los laterales. Si esto ocurriera, presionaremos los botones rápidamente para evitar caernos. Cuidándonos de sus ataques, seguiremos la secuencia de golpear con puño y patadas, hasta terminar completamente con su energía.

Todo parece haber terminado, y dependiendo de nuestra fuerza en el momento de la tortura, contemplaremos uno de los dos finales. Si la soportamos, encontraremos a Meryl con vida, tras lo cual deberemos escapar del complejo en un Jeep con una ametralladora grande en su parte trasera. Con ella deberemos abrirnos paso, explotando unos barriles y liquidando a los soldados que se nos interpongan, avanzando con poca dificultad hasta la salida. Pero sorpresa, Liquid no ha muerto y nos perseguirá, así que mientras que Meryl conduce, nosotros dispararemos al coche de Liquid hasta que al final del túnel, un espectacular accidente, terminará con nuestras aventuras, ¿para siempre...?

(Si no hemos soportado la tortura, encontraremos a Meryl muerta, y Otacon será quien ocupe su lugar en la fuga y secuencia finales)



CONSEJOS Y CURIOSIDADES SOBRE METAL GEAR SOLID

1. El complejo está plagado de cámaras de seguridad, por lo que conviene registrar las habitaciones, y cargar una buena provisión de granadas chaff, para interferir cualquier mecanismo de vigilancia electrónico.

2. La mejor opción casi siempre es pasar desapercibidos, los soldados no son tontos y disparan muy bien. En los niveles más altos de dificultad serán más numerosos y letales, lo que unido a nuestra escasa barra de energía y a la ausencia de radar, aconseja aumentar mucho nuestra cautela.

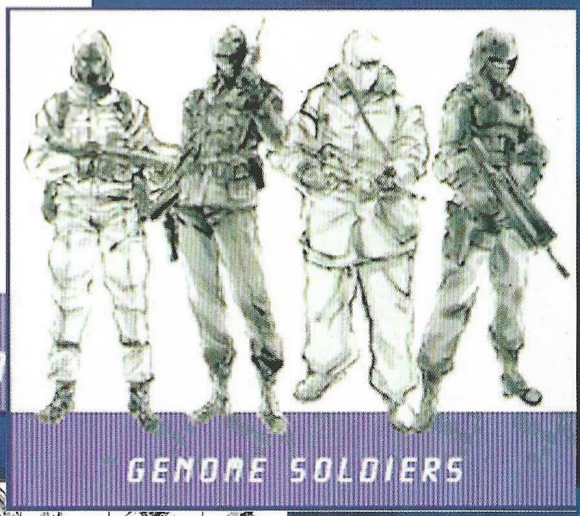
3. Las misiones V.R incluidas junto al juego son un elemento increíblemente útil para nuestro entrenamiento. En ellas podremos practicar todas las situaciones de peligro posibles en más de trescientas misiones, lo cual nos será tremendamente útil durante la misión principal.

4. A veces nos encontraremos cajas con un nombre o destino en uno de sus laterales, si las usamos cuando estamos dentro de uno de los camiones, los soldados nos transportarán tranquilamente hasta dicho lugar, ahorrándonos un camino siempre peligroso.

5. Al finalizar por primera vez el juego y grabar la partida, recibiremos un traje de camuflaje para Snake (si Meryl ha muerto), que no podrán ver los soldados, aunque si los jefes.

6. Si finalizamos el juego salvando a Meryl, recibiremos un objeto que nos dará munición infinita la próxima vez que empecemos a jugar, sin olvidarnos de grabar la partida.

7. Completando el juego en modo normal, con el traje de camuflaje y la Badana (munición infinita), la cuarta vez que lo iniciemos, Snake lucirá un elegante Smoking al quitarse el traje de buzo con el que parte inicialmente.



Icewind Dale

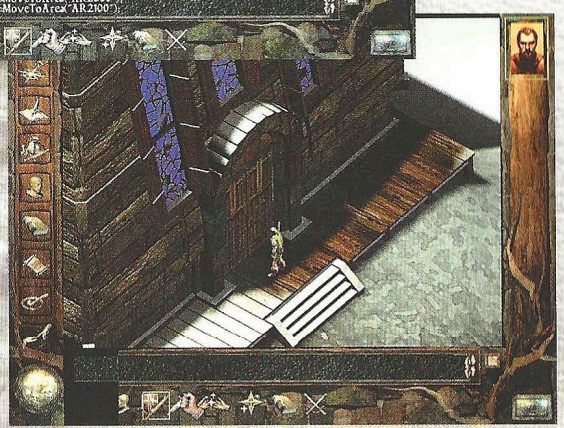
Blancos paisajes, negros presagios

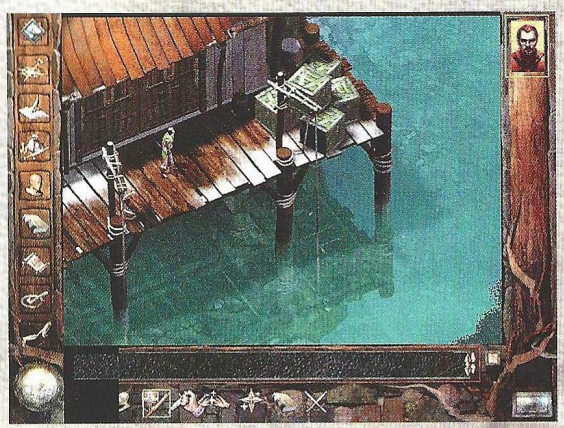
Guiado por sus antecesores, Planescape Torment y Baldurs Gate, Icewind Dale utiliza el mismo motor de juego, pero con la ventaja de una mayor elaboración en sus gráficos y de mejoras sustanciales en el funcionamiento. A través de esta guía de juego intentaremos desvelar las entrañas y ahondar en los misterios que nos ofrece esta fascinante aventura a fin de poder disfrutar al máximo de este juego tan emocionante como intenso.

Aconsejamos leer esta guía sólo cuando realmente te encuentres en una encrucijada y como punto de referencia. De otra forma, nos perderíamos mucho de la intensidad y de la emoción de las aventuras que nos ofrece. Por otra parte, existen otras formas de terminar esta apasionante aventura, y la que te ofrecemos aquí es una de las vías posibles. Los caminos pueden ser muchísimos, y la solución está hecha a base de líneas generales. Siempre podéis visitar más lugares, combatir con más enemigos, hablar con más personajes, y comerciar cada vez que queráis. Es una base importante el hacer esto para poder disfrutar del juego.

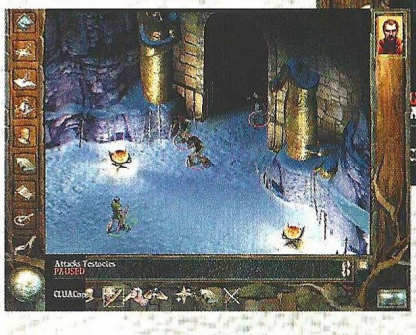
Bienvenidos a Easthaven, antes de comenzar a eliminar a los malos, deberemos de equipar a nuestros hombres de una forma adecuada a lo que nos permitan nuestras economías. Primero te encontrarás con Hrothgar, el líder uno de los clanes más poderosos de los bosques, por lo que vete a verle a su casa y negocia con él. Te encontrarás en la taberna, por lo que podrás conocer a algunos de los personajes más sociables de Easthaven.

Primero habla con Gisella y ayúdala con su problema con los escarabajos de fuego en su sótano. Para ello, desciende las escaleras en la esquina noreste de la taberna. Hay cuatro escarabajos aquí, que no ofrecerán riesgo alguno para tu equipo. Vuelve a hablar con Gisella y recibe tu recompensa. Tras esto, habla con todos los personajes que puedas, a fin de recabar toda la información posible (especialmente con Hildreth Highhammer.)





Icewind Dale



Es hora de explorar la ciudad, para ello, dirígete al edificio de tu derecha, (Pomab). Aquí es donde podrás equipar a tus guerreros. Acuérdate de hacerlo con las armas y objetos con los que están especializados, y pon un casco a todo aquél que pueda llevar uno. Tras esto, dirígete al puente en la parte sudeste de la ciudad y habla con un muchacho, Damien. Este te pedirá que le ayudes a recuperar el pescado que le han robado unos monstruos, para ello, deberemos de dirigirnos hacia el sur atravesando el puente hasta que eliminemos a unos goblins. Registra los cuerpos para encontrar el pescado y devuélveselo al niño para recibir nuestra recompensa en forma de puntos de experiencia.

Ahora iremos a la casa de Hrotgar, cerca de la taberna. Te informará acerca de su expedición a Kuldahar así como de una caravana perdida. La expedición no está lista para salir y tendrás que resolver el problema. Nos dirigiremos al punto donde acabamos con los goblins y continuaremos por la carretera al este, unos lobos nos atacarán, tras eliminarlos nos introduciremos en la cueva que está al noroeste, cerca de una caravana vacía. Aquí nos espera un buena batalla contra los orcos. Registra bien los cuerpos y encontrarás el contrato de la caravana en el cuerpo del líder de los orcos. Devuélveselo a Hrotgar y volvamos a la ciudad. Tras llevar la lista de suministros necesarios para ponernos en camino a Pomab, empezaremos nuestra expedición a Kuldahar.

EL PASO DE KULDAHAR

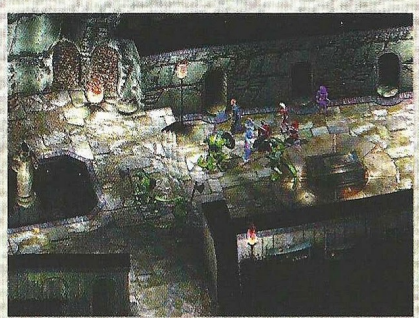
La torre que veréis por el centro, contiene bastantes "sorpresas" que podréis recoger para ganar un dinero extra. Hay una granja en el centro que necesita unos cuantos exterminadores de goblins, así como una caverna hacia el norte con escarabajos. Elimina los goblins y recoge el botín que pierden. Si nos dirigimos a la caverna, observaréis una lucha entre goblins y escarabajos, esperar a que se liquiden entre ellos y después matar a los supervivientes. Dirigiros hacia el paso y entrad en el molino del noreste. Habla con el jefe goblin y liquida a los orcos. Desciende las escaleras. Acaba con los goblins del sótano y recoge el botín, libera al chico oculto y toma la escalera hacia el sudoeste que te dirige a la torre. Una vez que acabes con los restantes enemigos (cuidado con los arqueros) es hora de dirigirse hacia el este rumbo a kuldahar. Con esto acabamos el prólogo de nuestra historia.

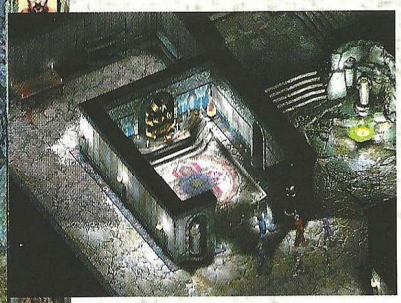
KULDAHAR

Tras entrar en el territorio, un chico llamado Nate, te llevará hasta Arundel, el jefe de la ciudad. Antes de verlo, puedes comprar, vender o intercambiar objetos en la tienda de Gerth (es bueno descargarse de objetos innecesarios.)

Una vez en casa de Arundel, te narrará los problemas que sufren y podréis partir a una misión en el valle de las sombras para acabar con el mal que encuentres. Aquí puedes tomarte un respiro a fin de poder examinar con cuidado los alrededores del pueblo, los comercios y conseguir nuevos objetos. Una vez que hayas satisfecho tu curiosidad, dirígete hacia el puente del este.

Encontrarás a Mirek en apuros y te contará la desaparición de su familia en el valle de las sombras, y te pedirá que las encuentres; para ello, continua viajando hacia el Este. Aquí encontrarás Yetis y sombras menores, por lo que estate preparado para la lucha y para poder subir de nivel rápidamente. Comienza viajando por el paso hasta el nordeste y continua hasta que llegues a la entrada de la primera cripta, aquí encontrarás a los no muertos; los clérigos se tornarán muy útiles en estos lances. Explora y registra bien los alrede-





dores y quédate con los objetos útiles y valiosos.

Cuidado con las trampas, y una vez registrada el área, vuelve al valle. Entraremos ahora en la segunda cripta, directamente al sudoeste de la cripta uno, cuidado con las trampas de los corredores y de las sombras menores que nos atacarán, procura coger la llave en la habitación central y vamos hacia la tercera tumba. Sal de la cripta y toma el sur , luego este, luego norte. La tercera cripta está al nordeste de la estatua en el centro del valle. Dentro encontrarás más no muertos, fantasmas y esqueletos.

Si te diriges a la esquina sudeste del mapa encontrarás una gran cueva, donde te encontrarás a Therik, uno de los jefes. No tienes más remedio que luchar contra él y sus secuaces, pues necesitas una llave que encontrarás más adelante. Una vez elimines estos obstáculos, avanza con tus mejores hombres al frente hacia el puente y crúzalo. Continua hacia el noreste y dirígete a la escalera que lleva a las dos habitaciones en el centro de la cripta. Registra bien el recipiente que está más al sur, pues es el que contiene la llave, la cual tendrás que utilizar en breve junto con la anterior que recuperaste en la segunda cripta.

Existen todavía dos áreas sin explorar, la tumba de Kresselack y la caverna de hielo. Nos dirigiremos a la tumba por el norte. En la tumba, las cosas se pondrán difíciles, hay enemigos esperándote por todas partes. Usa una de las llaves para entrar en la primera puerta, hay dos cámaras una al sudoeste y otra al sudeste. Una vez hayas limpiado las habitaciones, dirígete a la cámara del oeste; cuidado con la trampa que existe en el centro del botín. Recoge la llave del sarcófago y dirígete a la habitación del este (ahora tu puedes abrirla.)

El símbolo sagrado de Myrkul te permite entrar en la cámara norte, donde te encontrarás con Mytos, guardián de la tumba; un diálogo inteligente te hará ganar puntos de experiencia. Después de que hayas matado a Mytos y a sus secuaces, dirígete al Noroeste y limpia de arqueros el área. Tras ello, entra en la cámara norte y elimina al enviado de Myrkul (sólo con armas mágicas o magia), luego toma el pasadizo que está al noreste en el segundo nivel, teniendo cuidado con las trampas.

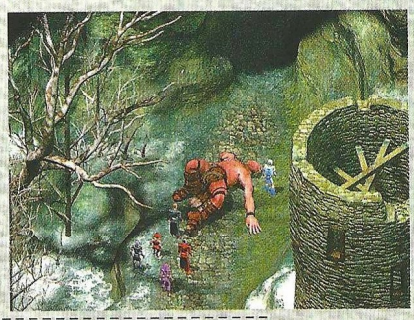
Hay una momia que guarda el sarcófago en el que encontraremos una llave, la cual necesitarás en el nivel dos de la tumba.

Una vez que la cámara principal esté limpia, es hora de ir a la pequeña entrada que está en la parte centro-norte de el mapa siguiendo luego por la que hay en el sur. Luego en la entrada noreste encontrarás la llave en la cámara situada más al norte, puesto que la necesitaras para la entrada sur. Agarra la runa de esta entrada y empuja la palanca enfrente de la columna este, para abrir la puerta oeste que nos llevará al tercer nivel de la tumba.

Este nivel consiste principalmente en eliminar a legiones de no muertos y encontrar a Kresselack. Te ofrecerá ayudarte si matas a Lysan, su enemigo.

Vamos a realizar este trabajo, saliendo de la tumba iremos a las cavernas, la única parte inexplorada a la izquierda del valle. Encontraremos a unos Yeti y parte de la familia de Mirek. Una vez muertos, entraremos en la caverna y acabaremos con Lysan. Una vez hecho esto, volveremos a ver a Kresselack para recoger información, experiencia y un suculento botín. Es hora de volver a Kuldahar. Devuelve el familiar a Mirek y reponte de armas y equipo antes de volver con Arundel y comenzar una nueva misión.

Arundel nos enviará al Templo del Dios Olvidado para recuperar un antiguo artefacto conocido como la gema de Heartstone. Nos encontraremos con un individuo que huye de los clérigos del templo. Entrad al templo. Un acólito os imprecará y empezará una pelea contestéis lo que contestéis. Acabad con él y conti-



Icewind Dale

nuar hasta llegar a través del templo hasta la salida en la parte norte. De todas formas, es bueno explorar y conseguir libros y otros útiles para vender a Gerth en Kuldahar. Una vez que desciendas al nivel del tesoro, los enemigos son más fáciles pero las trampas son más peligrosas, por lo que hay que andarse con cuidado. Continúa hasta la sala de adoración, donde una batalla está teniendo lugar y el bando victorioso consigue la ansiada gema. Acércate hasta allí examina el envase de la gema y recoge el misterioso vial de líquido del cuerpo del sacerdote en el centro de la habitación antes de volver (has sido víctima de un engaño por parte de Lysan). Vuelve a Kuldahar y habla con Arundel para viajar al Ojo del Dragón, lo que nos lleva al capítulo II.

CAPITULO II

Se sitúa en el ojo del dragón, donde tendremos que buscar al malvado que robó la gema delante de nuestras narices. Cuando entremos en el mapa estaremos rodeados de Trolls de hielo; no son duros, y podremos acabar con ellos rápidamente. Entrad en el ojo y eliminar a los hombres lagarto, son muchos, pero tampoco son muy duros. Dirígete al norte, donde encontrarás la sala del tesoro, tras ella, toma dirección sur y acaba con todos los enemigos. Llegarás a un área donde se sitúa la batalla final. Habrá una combinación de hombres lagarto y arañas de todo tipo, que tendrás que eliminar para poder llegar a la confrontación final contra el rey de los lagartos. Dirígete al sudeste y ten cuidado con los chamanes lagarto; te enfrentarás a más de estos terribles seres tal y como entras al siguiente nivel.

Hacia el sudoeste encontrarás Trolls. Recuerda que lo mejor contra ellos y lo único que los daña es la magia y el fuego. Descansa y reponte antes de enfrentarte contra otro grupo de Trolls y clérigos de Talona, que retienen a Egenia, por lo que deberás de andar con cuidado para no herirla accidentalmente. Cuando la liberes te hablará de mas cautivos al sudeste (anota que en esta zona un poco al norte de la batalla está Sheemish, el hijo de conlan). Libera a los cautivos y a Sheemish (tendrás que devolverlo a su padre). Tras esto, vuelve a la entrada de este nivel y limpia de enemigos el pasadizo este. La salida al tercer nivel del Ojo del Dragón está en la cámara sudeste.

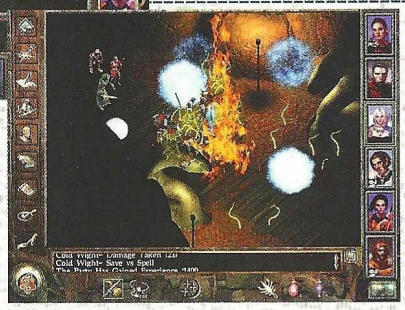
En el próximo nivel te enfrentarás a enemigos bastante peligrosos, susceptibles a ser dañados sólo con ataques mágicos, incluido el poderoso Presio (salva el juego siempre antes de una batalla importante y después, a fin de no tener que repetirla). Una vez salvados los obstáculos, toma la salida noreste que te llevará al nivel 4, donde hay poderosas trampas. Este es uno de los niveles más difíciles: llegarás al templo Eldathyn –no te fíes de los monjes–, aprovecha para descansar, pues no intentarán atacar hasta que no llegues a un área secreta o hagas demasiadas preguntas. Recoge pergaminos mágicos de Geelo el bibliotecario.

Cuando descubras los terribles secretos que guardan los monjes y descubras a Albion comenzará la batalla de nuevo. Divide el grupo para controlar más. Acaba con todos los enemigos y curiosea tranquilamente, entonces dirígete a la habitación que está al Sudeste, donde encontrarás al resto del grupo para ir al nivel final del ojo del dragón.

Este nivel es un poco serpenteante y lo encontrarás lleno de trampas por donde vayas, así que vete preparando para enfrentarte con Yxunomei, el jefe del final de nivel. Es resistente a la magia y sólo vulnerable a las armas de nivel 2. El mejor modo de atacarla es a distancia con los arcos. Una vez muerta, recoge la gema y llevala a Kuldahar, donde encontrarás a la ciudad sumida en el caos. Ves a hablar con Arundel y descubrirás que es un impostor, estando el verdadero Arundel en la parte superior de la vivienda. Te hablará de Larrel, un mago que sabe usar la gema para erradicar el mal.

CAPITULO III

Es hora de encontrar a Larrel y nos dirigimos a Severed Hand. Entramos por la parte Oeste, y utilizaremos la táctica de atacar pequeños grupos de monstruos, a fin de ir cogiendo la experiencia necesaria para acabar con



ellos sin problemas. Hay grandes cantidades de enemigos en este nivel, por lo que prima la tranquilidad. Básicamente en este nivel deberemos de encontrar a Larrel y darle la gema para que elimine la plaga que asola Kuldahar. Pero para ello deberemos de ayudarle y recuperar cuatro piezas de un astrolabio muy antiguo. Una de las piezas está en un contenedor en la parte este del presente nivel, pero deberás de pasar los cuatro niveles para llegar. No tienen pérdida ni revisten especial importancia, salvo por el incremento en la dureza de los enemigos.

El nivel cuatro tiene una mayoría de fantasmas y cuatro torres que explorar. Utiliza a Sehriya si quieres descansar. La segunda pieza del astrolabio, la conseguiremos en esta torre de cuatro niveles, y la encontraremos en el segundo nivel de la torre. Recordar que cada una de las cuatro torres tiene una pieza del astrolabio. La mayor notoriedad que encontrarás es la de las dos búsquedas que te encargará Denaini en la torre Solonar: traer agua bendita y matar a los enemigos del nivel cuarto de la torre. Tras cumplir los encargos vuelve al nivel dos. Aquí te encontrarás enemigos bastante duros que te ayudarán a aumentar tu experiencia y la subida al nivel tres donde está otra de las partes del astrolabio.

En el nivel 4 encontramos pequeñas habitaciones con algunos monstruos dentro. En un contenedor que hay en la habitación más al sur, encontrarás agua bendita que puedes devolver a Denaini en el nivel 1 para recoger tu recompensa.

La siguiente torre es la de Sheverast hacia el este. Allí encontrarás a Kaylessa, maestra de armas, que te hará un encargo similar al de Denaini. Cumple el encargo y limpia el nivel de enemigos, incluida Kaylessa que cuando acabes de cumplir su encargo, tendrás que matarla. Registra su cuerpo y encuentra la parte final del astrolabio.

Es hora de ir a la torre de Labelas, accesible a través de un puente en la parte oeste del nivel 3 de la torre de Sheverash. Elimina a todos los enemigos que puedas y registra bien todos los contenedores, especialmente en la habitación noroeste donde encontrarás el diario de Evayne. Procede al nivel 3 a través de la escalera sur. Habla con Custhanatos en el nivel 3 acerca del libro de magia mythal, que Orrick te pidió en Kuldahar. Es hora de hablar con Gelarith y devolverle las cuatro piezas del astrolabio. Sólo entonces será cuando puedas hablar con Larrel y aprender algo de valor. Pregúntale acerca de la gema (Heartstone) y tras la escena de introducción se te transportará de vuelta a Kuldahar. Una vez allí recupérate y descansa, vende y compra artefactos y pociones mágicas y prepárate para el capítulo cuatro.

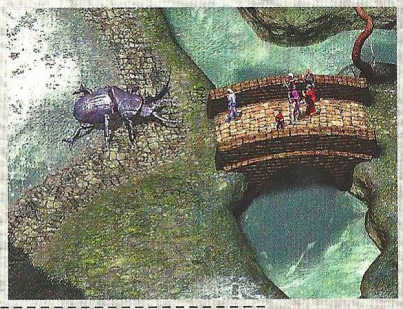
CAPITULO 4

Hay seis tenientes al servicio del enemigo. Debes de eliminarlos antes de acceder al gran jefe. Comienza por entrar en la caverna, aquí encontrarás unas especies de setas que te dispararán esporas. Asimismo en esta zona descubrirás muchas cavernas menores, pero te interesa únicamente entrar en los barracones, en la cara este.

A partir de aquí te esperan muchas luchas y la dureza es inusitada en ocasiones. No queda más remedio que abrirse paso por el puente a sangre, magia y fuego y llegar así hasta la salida de la habitación noroeste.

La principal meta es matar al teniente de los orog, escondido en la esquina sudeste de las cavernas. Es uno de los seis que nos interesan, limpia el nivel y no lo mates, déjale para el final. Necesitas su insignia. Después de que lo consigas, regresa para los barracones y vete hacia la habitación principal del norte, la cual distinguirás por la mesa circular.

De vuelta en los barracones, mira la mesa circular y memoriza los símbolos , ya que los necesitarás en la próxima habitación. Observa la cuarta estatua desde la derecha y encontrarás una habitación secreta, donde los símbolos que hay en el suelo son trampas. Sólo podrás pasar con un miembro de tu equipo y oirás la desactivación eficaz de la trampa con un clic cuando uno de tus hombres pase por encima, una vez hecho esto, vuelve a la habitación anterior y conecta la palanca que tiene la tercera estatua por la derecha. A partir de ahora tienes acceso a otras escaleras, donde podrás hablar con Norlinor e incluso te podrá sanar si se lo pides.



Icewind Dale

Luego dirígete al norte. Encontraremos aquí enemigos y sarcófagos que saquear. No tomes la escalera del centro de momento. Explora y descansa, una vez preparado, las escaleras centrales te llevarán a luchar con Terikan. Cuando esté muerto, recoge su llave y dirígete a la puerta norte. Una vez que llegues al panteón, ve a la segunda tumba de la izquierda empezando por el final. Recoge el artilugio y utilízalo en la segunda tumba de la entrada por la derecha. Terikan y sus secuaces serán destruidos. Habla con Norlinor que te proveerá de experiencia y una llave para la puerta norte de la tumba. Una vez que has hecho todo esto, puedes volver a ver a Larrel para recoger una bien merecida recompensa. Sal con la llave que recogiste de Norlinor y prepárate para el capítulo cinco.

CAPITULO 5

Según sales del área llegas a una zona llena de trolls de hielo. Observa que no estarán muertos hasta que los dañes con fuego o ácido, a diferencia de los demás trolls.

Los dientes de Wyrm

Esta zona es bastante grande y deberías de explorarla y limpiarla de monstruos antes de entrar en ninguna parte. Explora cuidadosamente el puente y observa su rotura. Más tarde entrad en el sótano del museo a través de cualquiera de las entradas sur-central, posteriormente avanzad por la puerta noroeste. Aquí nos encontraremos un grupo de esclavos huidos de las salamandras, encontrad y hablad con Gareth, el jefe de los esclavos acerca de su problema, Kerish el líder de las salamandras. También deberéis de hablar con Soth en la parte Oeste del área y explícale como reparar el puente. Una vez hechas estas cosas dirigirse al museo a través del camino norte.

Tendrás que escoltar a Kerish y engañarle para conseguir la llave que necesitamos. Habla con Vera y comenta que está "preocupándose por nada" para conseguir más experiencia.

Vuelve con Gareth y devuélvele la llave, recibirás más experiencia y un buen botín. Si registras bien el sótano encontrarás una nota de Joril, líder de los trolls. En ésta comenta a Kerish que tiene a su padre en lugar de uno de los seis elegidos. Deberemos entonces hablar con el enfadado jefe de las salamandras. Sal a través de una de las puertas sur, y prepárate para la batalla. Una vez elimines a los enemigos sal por las puertas centrales, te llevará a una clase de cruce de caminos con cuatro salidas. La primera en el noroeste, que lleva al área del templo, mientras que la nordeste vuelve al mapa del mundo. La salida sudoeste lleva a la principal donde comenzamos el capítulo y la sudeste sale a Dorns Deep.

Por ahora saldremos por la sudoeste y recogeremos la insignia de Joril. Si quieres, es el momento de decirle a Vera que los esclavos están liberados para recibir más experiencia. Cruza el puente y entra en la cueva preparándote para la lucha. Acaba con los lobos y los trolls y dirígete al oeste contra una batalla contra Kontik y sus caballeros de hielo. Registra bien sus cuerpos y continua por el noroeste. Tendrás que hablar con Gorg, al Sur un gigante que te narrará acerca de los esclavos que dirige Davin. Te pedirás que mates a un malvado personaje llamado Frostbite, que come un esclavo cada día. Este se encuentra justo al oeste de donde te encuentras. Retrocede a través de dos agujeros a la entrada y dirígete al oeste. Gira al norte tan pronto como puedas y te encontrarás con él. Una vez que acabes con él, vuelve a hablar con Davin y lo único que tienes que hacer para liberar los esclavos es matar a Gorg. (aumentarás generosamente la experiencia de tu grupo.) Una vez que los esclavos estén liberados dirígete al resto de la cueva hacia el noroeste y busca la sala del trono de Joril. Allí comenzarás la batalla y una vez que elimines al enemigo saldrás por la salida noreste. En este momento, tendrás que tener el insignia de Joril y de Krilag. Registra y saquea la capilla al este de la sala del trono mientras salgas.

CAPITULO 6

Comienzas este capítulo a la entrada de Dorns. Así como entres a nuevas zonas, intenta limpiar completamente tu camino de enemigos. Encontrarás una torre de vigilancia que dispara flechas contra tu grupo continuamente. Déjala hasta más tarde, cuando estés preparado para acabar con ella. Entra en la casa de Norl a tra-

vés del puente izquierdo del medio mapa. Te hablará de Marketh y su cuadrilla en el palacio al noreste. De todas formas, vamos a eliminar a Malavon en el distrito de Artisan al Norte. Entra por la puerta que está en la parte norte-centro de el mapa.

Hay muchas cosas que hacer en esta área, de momento evita los símbolos de ojos el área y entra al escondite de Malavon a través de la puerta norte-central (salva y descansa antes de proseguir). Atácale sin piedad y con todo lo que tengas; cuando acabes con él tendrás tres insignias. Es hora de salir y dirigirnos al palacio de Marketh a través del distrito central de Artisan. Limpia el primer nivel del palacio con cuidado de no herir a los esclavos gnomos. Habla con Callard que te dará algo que será útil en su momento. Luego vete hacia el nivel 2 del palacio por el corredor de la esquina noroeste del mapa.

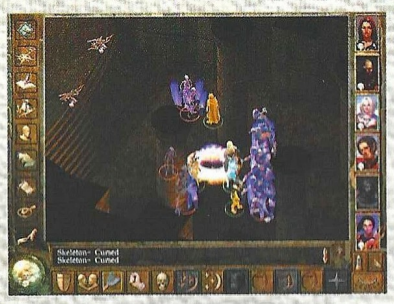
El nivel 2 del palacio no está tan lleno de enemigos como el primero. Sin embargo, Fleezum es un gran luchador en la corta distancia. Cuidado con él. Registra su cuerpo, que necesitarás y dirígete a la cocina. Encuentra una bolsa de patatas y vamos al palacio de Marketh. Verás que es un cobarde y puedes matarle o quitarle el insignia. Ya poseemos cuatro. Vamos ahora a bajar a las profundidades de Dorn a través de la salida sur del palacio. Es hora de liquidar la molesta torre que nos lanzaba flechas. Desde el palacio de Market, nos dirigiremos al sudeste y espera a Fengla, ella te dará la llave a la torre. Cuando hayamos descansado, tomaremos el camino del noroeste de la esquina del mapa del área de Dorn. Encontrarás un ascensor por el que bajaremos. Nos encontraremos con Tamelm, dale las patatas cuando te pida la comida y obtendréis recompensa. Limpiar bien el nivel y cuando estéis repuestos, tomar el camino del noroeste desde donde entrasteis.

Están ahí las oquedades desde donde vinimos. Cuando lleguemos al campo de refugiados, nos enfrentaremos contra Beorn, el clérigo local. Hacerle ver que somos amigos y descansemos, compremos y vendamos equipo y disfrutemos de una visita por los alrededores. Beorn te hablará acerca de Guello, el gran sacerdote, que ha sido secuestrado y debemos de rescatar. (una observación: si hablamos con Nym encontraremos que es muy viejo y muy malvado y puedes optar por llevarlo o dejarlo).

Es hora de proseguir nuestro viaje y encaminarnos a las minas de Dorn por el lejano Sureste. Cuando llegues serás atacado por algunas salamandras: protege la vida de los gnomos a toda costa. Limpia el lugar incluyendo al jefe de las salamandras y dile a Guello que puedes salir. Podemos volver al campo a por una recompensa o podemos seguir adelante a fin de llegar a la forja por la salida sudeste del presente nivel. Te atacarán salamandras y elementales. Tras eliminar la resistencia dirígete al sur-centro del mapa para combatir contra Maiden Imadia, quinto teniente al que tendremos que quitarle su insignia. Una dura luchadora contra la que tendrás que emplear todos los recursos. Ahora iremos a la salida norte centro hacia el templo roto, donde conseguiremos la última Insignia que nos falta.

Este es un nivel muy duro y la mejor forma de eliminar a los enemigos es destruir el ídolo que está en el centro-norte del mapa. Os encontraréis con Perdiem, del cual, conseguiréis su Insignia. Ahora iremos a la parte norte de la habitación y colocaremos cada Insignia en su correspondiente ranura. Os encontraréis con Poquelin más conocido como Belhifet. Tras atacarle con todo lo que podáis y se encuentre herido, volveréis junto a él a Easthaven. Una vez allí explorad cuidadosamente la ciudad y matad a todos los cíclopes que encontréis. Id al campo de prisioneros y hablar con Everard, que os mandará al templo, vuestro destino final. Seguid sus indicaciones para encontrar la otra entrada a la piedra de Jerrod y llegaremos al nivel 2 del templo, donde podremos descansar. Salvar el juego es importante aquí. Subid al nivel 3, donde encontraréis el seguidor local de Belhifet: Pomab.

La batalla será muy dura y Pomab creará falsas imágenes de sí, por lo que tendréis que dividir el grupo y liquidar a cada una de ellas hasta que encontréis al verdadero Pomab y lo matéis. En la siguiente habitación encontraréis un portal que os llevará a Belhifet. La lucha será muy dura y es mejor que os concentréis contra él y con armas de nivel 3, más que magia es mejor con armas físicas. Una vez que consigáis acabar con él Icewind Dale estará completado. Disfrutar de las escenas cinemáticas y habréis terminado esta fantástica aventura.



Especial Top Secret

Trucos Navideños

Como cada mes, aquí tenéis un buen puñado de trucos para los juegos más novedosos, que, sin lugar a dudas, os sacarán de más de un apuro. Si no te ves capaz de superar esa campaña en tu juego de estrategia favorito, aquí encontrarás códigos de todo tipo, con los que conseguir recursos o, simplemente, ganar al enemigo sin problemas. El año que viene más trucos ,y lo que es más importante, mejores.

BLAIR WITCH PROJECT VOL.2: COFFIN ROCK

Pulsa F10 e introduce los siguientes códigos:

godgames	Modo Dios
winblows	Todas las armas
autoaim	Puntería automática
skeletonkey	Consigues llave esqueleto
moreammo	Consigues más munición
goremode	Desmembramientos gratuitos

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Para activar la consola has de seguir los siguientes pasos. Entra en el menú de Vídeo/Audio, Opciones Avanzadas y, finalmente, Checkmark Console. Ahora, cuando comiences a jugar, haz que la consola aparezca e introduce uno de los siguientes códigos.

god	Modo Dios
wuss	Todas las armas
notarget	Enemigos no atacan
noclip	Atravesar muros
give all	Todas las armas, ítems...
health 100	Salud al máximo
hide	Invisibilidad
show	Invisibilidad Off
eventlist	Mostrar los posibles comandos
map #	Cambiar al escenario # *(Mirar la lista inferior)*

Map Listing

blood	homes2evil	swamp3
cemetary	homes2good	towncenter_evil
cliff1	intro	towncenter_good
cliff2	landersroost	training
creeperpens	oracle	under
end	oracleway	water
fakkhouse	otto	zoo
fog	over	
gruff	shield	
gruff_cinema	swamp1	
homes1	swamp2	

WARLORDS BATTLECRY

Los siguientes códigos se introducen durante la partida. Al pulsar Enter, aparece el texto para mensajes, y se introduce cualquiera de los códigos como si fuera un mensaje más. Si se introduce el código correctamente, se escuchará un sonido que indica que se ha activado el efecto deseado.

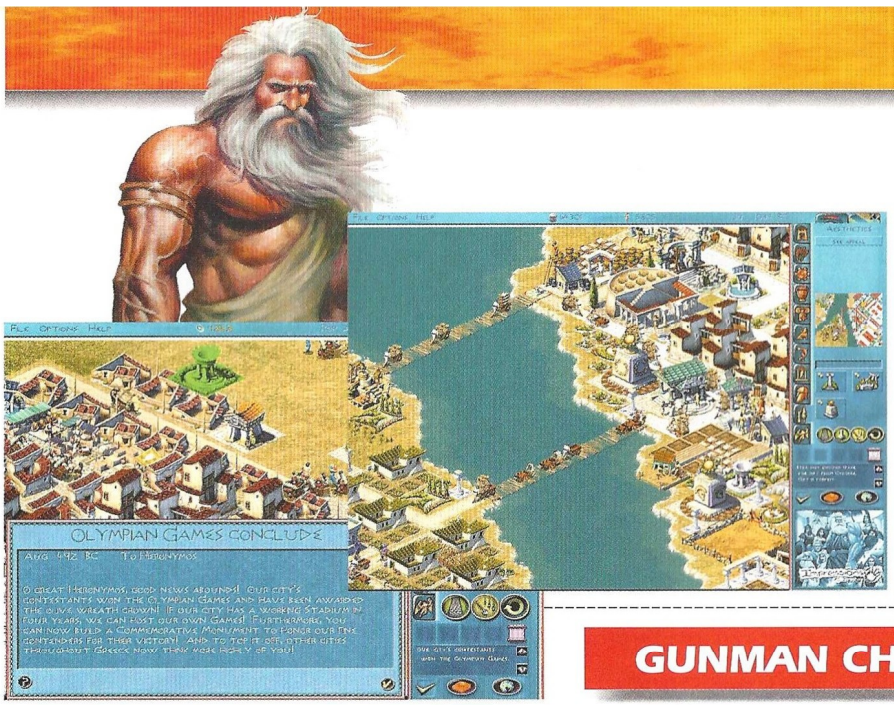
IAMATANK	Modo Dios
IAMASEER	Descubrir todo el mapa
IAMALOSER	Perder escenario
IAMAWINNER	Ganar Escenario
IAMANARCHMAGE	Todos los hechizos

AIRFIX DOGFIGHTER

Escribe cualquiera de los siguientes códigos durante el juego para conseguir activar las siguientes ventajas:

hybris	Modo Dios
hefaistos	Todas las armas
autopilot	Modo autopiloto
slomo	Cámara lenta
birgeroco	Juego rápido

Y si en la pantalla de selección de nivel tecleas prometheus, tendrás acceso a todas las misiones que componen el juego.



ZEUS

Presiona durante el juego CTRL+ALT+C y Enter para introducir los códigos deseados

Delian Treasury	Consigue 1000 monedas
Ambrosia	Gana el escenario
Fireballs from Heaven	Bolas de fuego (pulsando el botón del ratón)
Bowvine and Arrows	Dispara vacas en lugar de flechas

NO ONE LIVES FOREVER

Presiona la tecla T e introduce los códigos siguientes.

mpimyourfather	Modo Dios
mpwegotdeathstar	Armamento ilimitado
mpkingoftehmonstars or mpmimimi	Todas las armas y armamento
mpmaphole	Completa la misión
mpdrdentz	Salud al máximo
mpwonderbra	Armadura al máximo
mpyoulooklikeyouneedamonkey	Consigue todas las opciones de armadura
mpgoattech	Todas las actualizaciones de armas
mpmiked	Salir del juego
mpbuild	Ver construcción del juego
mpasscam	Modo en tercera persona

MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Para desbloquear todos los niveles, personajes y tablas, introduce la palabra "PASWRD" como tu nombre en el modo "Lifestyle"

GUNMAN CHRONICLES

Para que los trucos funcionen debes de hacer lo siguiente. Cuando el juego esté instalado, entre en su directorio a través de INICIO/PROGRAMAS. Una vez estés situado en la carpeta del juego, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el ejecutable y accederás a la línea de comando.

Tendrás que añadir lo siguiente:

-dev -console -game rewolf

(Ej.: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf).

Una vez efectuado el cambio pulsando en "Aplicar", arranca el juego desde ése mismo archivo.

Ahora, dentro del juego, tendrás que hacer que la consola aparezca para introducir los códigos que te proporcionamos a continuación.

/god	Modo Dios
/noclip	Atravesar muros
/map X	al Mapa X

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS "WETLANDS" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 59 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JUAN CARLOS SOLANS CHARTE ..... HUESCA
FRANCISCO DIAZ BARRERE ..... LUCENA (CORDOBA)
BERNAT BUCH BOADAS ..... CALELLA COSTA (BARCELONA)
FCO. JOSE ARJONA CORBALAN ..... MOTILLA DEL PALANCAR (CUENCA)
JOSE LUIS ALONSO RUBIO ..... GALAPAGAR (MADRID)

LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS "GRAND PRIX 3" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 59 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ORESTES ANDINO SAIZ ..... VILLARCAYO (BURGOS)
JON ANDER CALVO ALVAREZ ..... BILBAO (VIZCAYA)
JESUS RINCON FDEZ-PACHECO ..... MANZANARES (CIUDAD REAL)
MARTA SARMIENTO SANTOS ..... STA Mª DEL PARAMO (LEON)
MARIO ERRO GARCIA ..... BURGOS
IVAN LORENZO FERNANDEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)
MARIANO GARCIA BONEL ..... BARCELONA
VENTURA REDONDO RODRIGUEZ ..... MADRID
DOMINGO SEDEÑO HEVILLA ..... FUENGIROLA (MALAGA)
ALVARO GUTIERREZ MARTINEZ ..... BURGOS

EL GANADOR DE LA MOTO "PIAGGIO TYPHOON" QUE SE SORTEABA A TRAVES DE LA ENCUESTA PUBLICADA EN EL Nº 55 DE CGW ES:

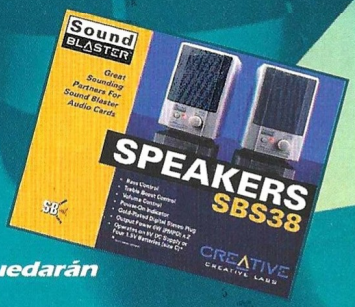
GUSTAVO HERRERO CORTEZON ..... MADRID

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de:

2 ALTAVOCES "SBS38" DE CREATIVE



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 61

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

CD.....61

Faltan treinta días escasos para que entremos en un nuevo año y un nuevo siglo. A pesar de ello, los juegos que esperamos desde hace unos meses siguen siendo los mismos, aunque ya se encuentran en un estado mucho más avanzado y, por consiguiente, más cerca de todos nosotros. En éste número 61 hacemos hincapié en una de las aventuras más prometedoras de los próximos meses. Su nombre, The Longest Journey, un trepidante juego que será publicado en nuestro país por FX Interactive. En el CD-ROM que acompaña a este número puedes encontrar un fabuloso vídeo en el que apreciarás el fantástico trabajo realizado por el equipo de programación. El juego, como toda aventura que se precie, estará localizado en nuestro idioma, algo que también podrás comprobar en el vídeo. En el apartado "Demos", encontrarás algunas de las que más calidad poseen, como por ejemplo América, un juego de estrategia en tiempo real que te situará en el lejano Oeste Americano.

DEMOS JUGABLES

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo.

Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW58.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta APLICACIONES, las utilidades en APLICACIONES/UTIL, y los vídeos y Top Secret Interactivo en la carpeta DIR.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

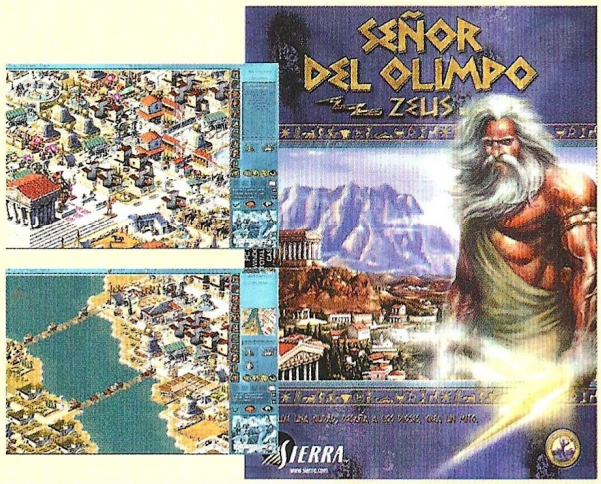
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. **Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas.**

ZEUS: SEÑOR DEL OLIMPO

Si lo tuyo son los simuladores estratégicos en los que tomas el control de un Dios, Zeus te fascinará. Ambientado en la antigua Grecia, tendrás el control absoluto de todos los elementos que encuentres en los escenarios, a excepción de los habitantes. Habrás de procurar que tu pueblo llegue a lo más alto, antes de que otros lo hagan...
REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, SVGA
CONTROLES: Al igual que sucede en otros juegos de temática similar, te bastará el ratón para acceder a todos los menús que hay en la pantalla, así como para ubicar las instalaciones que consideres necesarias.



UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 8

CARPETA: DIRECTX8 INSTALACIÓN: DX80spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

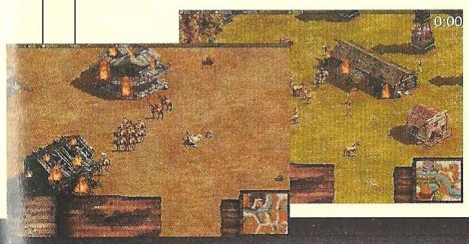
EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

AMERICA

Aquí tienes la demo jugable de uno de los juegos de estrategia en tiempo real más originales y atractivos que puedes encontrar. América te traslada al salvaje Oeste Americano, en el que podrás encarnar a americanos, mexicanos, indios y desperados.



REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, SVGA

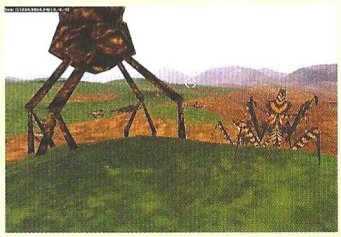
CONTROLES: Utiliza el ratón para movilizar tus tropas.

STARSHIP TROOPERS

Si piensas que no estamos solos en el universo, es mejor que no juegues esta demo, debido principalmente a que los enemigos son aterradores. Uno de los ambientes más logrados en un juego de estrategia.

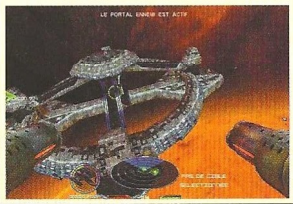
REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 32Mb de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Mueve a tus soldados con la ayuda del ratón y... vigila tus espaldas.



BIG BANG

El nombre le viene como anillo al dedo, ya que en este impresionante "matamarcianos" verás cientos de explosiones. Con un sistema de control intuitivo y un aspecto gráfico maravilloso, Big Bang hará de ti el piloto espacial que siempre quisiste ser.



REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Puedes configurar los controles como más te guste en las opciones, siendo preferible manejar la nave con el ratón.

RUNE

Se dice de él que puede ser un serio competidor de Blade, ya sea por su sólido argumento o por la calidad de sus gráficos. Lo que está claro es que Rune no dejará a nadie indiferente.

REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 32Mb de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Con el ratón dirigirás la vista de tu héroe hacia todos los lados, mientras que con los cursores lo moverás en todas las direcciones. Usa SPACE para saltar.

PROJECT IGI

Aquí tienes la demo de uno de los "shooters" más esperados. Project IGI te situa bajo la piel de un mercenario, que contará con el arma más importante: el sigilo.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Con el ratón y los cursores moverás al personaje.

VIDEO

THE LAST JOURNEY

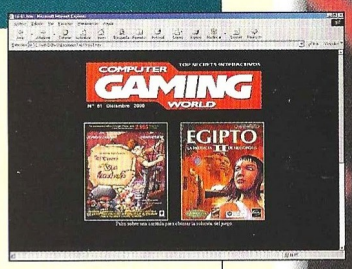
Si eres seguidor de la aventuras gráficas te recomendamos que, antes de ver éste video, tomes asiento y te relajes, porque lo que vas a ver es una experiencia fascinante. Si no tienes suficiente con el vídeo, echa un vistazo al reportaje que encontrarás en la revista. Te aseguramos que no tiene desperdicio.

TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA EL TESORO DE ISLA ALCACHOFA Y EGIPTO II

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta DIR/TSI61 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-61. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raíz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento solución alcachofa.rtf y Solución egipto2.rtf, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.



NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	Vampire	Proein
3	Silver	Infogrames
4	Outcast	Infogrames
5	Blade Runner	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Los Sims	E. Arts
3	Commandos	Proein
4	Tzar	FX Interactive
5	Starcraft	Havas

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Resident Evil 2	Virgin
3	MDK 2	Virgin
4	Tomb Raider III	Proein
5	Messiah	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 2000	Dinamic
2	FIFA 2000	Electronic Arts
3	FIFA 99	Electronic Arts
4	PC Fútbol 7.0	Dinamic
5	NBA LIve 2000	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Rally Championship	Friendware
3	Rally Masters	Infogrames
4	Grand Prix 3	Proein
5	Superbike 2000	E.Arts

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Diablo II	Havas	AV/R.
2	Age of Empires II	Microsoft	EST.
3	Los Sims	Electronic Arts	EST.
4	Commandos	Proein	EST.
5	Half-Life	Havas	ACC.
6	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
7	Tzar	FX Interactive	EST.
8	Vampire	Proein	AV/R.
9	GP 500	Proein	SIM.
10	MDK 2	Virgin	ACC.
11	Tomb Raider III	Proein	ACC.
12	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
13	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
14	Messiah	Virgin	ACC.
15	Starcraft	Havas	EST.
16	Age of Empires	Microsoft	EST.
17	Quake II	Proein	ACC.
18	Silver	Infogrames	AV/R.
19	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
20	Outcast	Infogrames	AV/R.
21	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
22	Quake III Arena	Proein	ACC.
23	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
24	Blade Runner	Virgin	AV/R.
25	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
26	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
27	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
28	Diablo	Havas	AV/R.
29	Commandos: MADD	Proein	EST.
30	Rally Championship	Friendware	SIM.
31	Faraón	Havas	EST.
32	Soldier of Fortune	Proein	ACC.
33	Atlantis II	Friendware	AV/R.
34	Delta Force II	Friendware	ACC.
35	Drakan	Virgin	ACC.
36	Nox	Electronic Arts	AV/R.
37	Nocturne	Proein	AV/R.
38	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
39	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
40	Anno 1602	Infogrames	EST.
41	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
42	Grand Prix 3	Proein	SIM.
43	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
44	Caesar III	Havas	EST.
45	Rally Masters	Infogrames	SIM.
46	Warcraft II	Havas	EST.
47	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
48	Dungeon Keeper II	Electronic Arts	EST.
49	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
50	Devil Inside	Friendware	ACC.

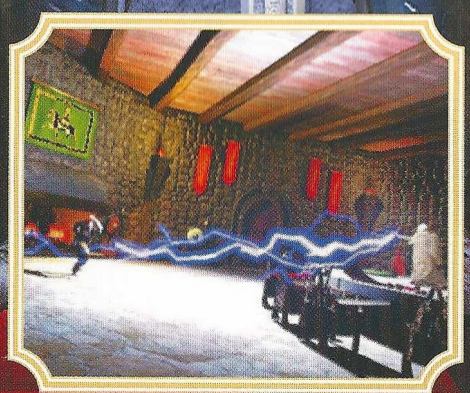
▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

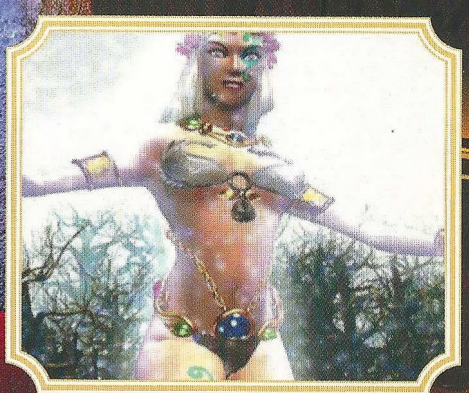
Traducido y Doblado al Castellano

Aventura Gráfica 3D

El Rey Arturo

Capitulo I: Los Origenes de la Tabla Redonda





Forma parte de la Leyenda

FRIENDWARE
www.friendware.es

Distribuye:
Friendware, S.L.
Francisco Remiro, 2
28028 Madrid

wanadoo
France Telecom Group

cryo
www.cryo.com

Copyright © 2000 Cryo and Index / France Télécom Multimédia Edition. All rights reserved.

¿Te atreves a entrar?

Algunos que ya han estado dentro piensan ésto:

"El proyecto del juego La Prisión es uno de los más ambiciosos de este tipo que se han desarrollado en este país y también a escala internacional."
Ciberpaís

"La prisión puede considerase como una de las apuestas más arriesgadas y originales que se han visto en el panorama de los videojuegos en España desde hace mucho."
La Vanguardia

"Si orgullosos tienen que estar sus creadores por el buen trabajo realizado y por los resultados, más allá de todo lo esperado, más orgullosos debemos sentirnos los profesionales de la crítica del sector, por ver como la, hoy por hoy, más sobresaliente de las compañías autóctonas se toma las cosas tan en serio."
Micromanía

"La prisión, sin duda, va a dar mucho de qué hablar, y nosotros apostamos en que destacará como un producto de éxito."
PC Actual

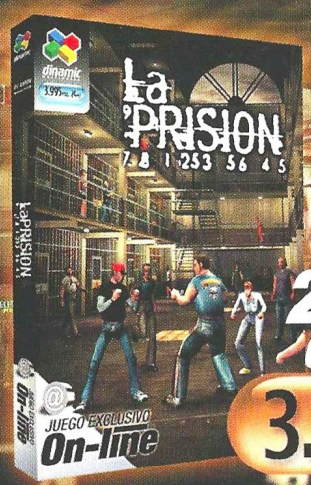
"Un programa, que sin duda, se presenta como el juego online más interesante del año."
PCManía

"Dinamic puede conseguir con este juego algo totalmente increíble: que estemos ansiosos de entrar en La prisión. Podemos asegurar que La Prisión será la bomba de la temporada."
gamesreview.com

"Dinamic Multimedia demuestra que con buenas ideas se pueden hacer juegos realmente sorprendentes."
solojuegos.com

infórmate en:
www.laprision.com

La PRISION



Gratis 2 Meses de conexión

3.995 Ptas.

@ JUEGO EXCLUSIVO
On-line

Requiere módem y conexión a Internet
Para conexiones a través de router, proxy ó ADSL con módem externo, consulta nuestra web www.laprision.com

www.dinamic.com

hasta donde llegue tu imaginación

dinamic MULTIMEDIA